

A PC-JÁTEKÖRÜLTEK MAGAZINJA

318.-Ft

Számítástechnikai magazin

576

KByte

IX. évfolyam, 5. szám, 1998. május

TOMBOLÓ LÓERŐK

FORMULA 1 '97
REDLINE RACER
MOTORHEAD

HADILÁBON ÁLLUNK

M1 TANK PLATOON 2
WARGAMES
DEADLOCK II

CSILLAGHULLÁS

STARCRAFT ÉS STAR WARS REBELLION

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

FIGYELEM TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!

Az akciós áraink kizárólag a hátsó oldalon található akciós szelvénnel érvényesek!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

PC CD ROM

JÁTÉKOK

Fogy. Ár Akciós ár

11TH HOUR	4099,-
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD	4099,-
1944 ACROS THE RHINE	4099,-
30 ULTRA PINBALL	9999,-
3 KOPROVA TULTE KINGS...	9999,-
7TH GUEST / 11TH HOUR	9999,-
7TH GUEST II	4099,-
7TH LEGION	4099,-
ABSOLUTE PINBALL	9999,-
ABUSE	9999,-
ACES COLLECTIONS EDITION	9999,-
ACTION SOCCER 2	11999,-
ADDITIONAL PINBALL	7999,-
ADV JAGGERS, X WING VS THE FIGHTER	9999,-
AGENT ARMSTRONG	4099,-
ANGEL LONGGOW / CLASSIC	4099,-
ARK 1	11999,-
ANGELIC WANDER	11999,-
ALUN RANGER	7999,-
ANIMAL	9999,-
ARMORED FIST CLASSIC	4099,-
ASCENDANCY	9999,-
ASSAULT RUGS	9999,-
ASTORIA & ORELIE	9999,-
ATV / CLASSIC	4099,-
BANJO BUN	9999,-
BEAST WITHIN	4099,-
BEARS & BUTTERHEAD	2999,-
BENEATH A STEEL SKY	4099,-
BEST 30 GAMES OF '96	2999,-
BIGFOUR CLASSIC	4099,-
BLACK KNIGHT	5999,-
BLOODNET	9999,-
BREACH 3	2999,-
BROKEN SWORD	4099,-
BROKEN SWORD II	11999,-
BUD TRO	9999,-
BUGRIDERS	11999,-
BUREAU 13	9999,-
BUZZ ALDRIN RACE	4099,-
CASIN II	4099,-
CAUTION FOOTER 2.H	4099,-
CAR & DRIVER	2599,-
CARAMELCOON	9999,-
CARAMELCOON SPAT LACK	5999,-
CART PRECISION RACING	12999,-
CASHIACHENGA SUPERHIE WORLD	4099,-
CHACK CONTROL	7999,-
CHASIS EMPIRE	2599,-
CHASM THE RIFT	9999,-
CHICKENMASTER	9999,-
CITY OF LOST CHILDREN	12999,-
CIVIL WAR	4099,-
CIVILIZATION II	4099,-
CIVILIZATION II & COMMAND & CONQ.	7999,-
CIVILIZATION II FANTASTIC WORLDS	9999,-
COLONIZATION II	4099,-
CONQUEROR 3	9999,-
CONQUEROR BLOOD	6999,-
CONQUER THE WORLD	7999,-
CONQUER THE SKIES	7999,-
CONQUEST EARTH	11999,-
CONQUEST OF EMPIRE	4099,-
CONSTRUCTION	11999,-
COUNTRY ACTION	11999,-
CREATURE SHOCK II	4099,-
CRICKET 97	9999,-
CROC	9999,-
CYBERIA	9999,-
CYBERMAGE	9999,-
DARK EARTH	12999,-
DARK FORCES II	4099,-
DARK REIGN	9999,-
DARK SCULPT EXPANSION	6999,-
DARK PATROL II	5999,-
DAY OF TITANIC / SAM & MAX	9999,-
DAYTONA USA	4099,-
DEADLINE / ARGENTUM	4099,-
DEATHMATCH MAKER FOR QUAKE	9999,-
DEATHMATCH DUNGEON	4099,-
DESCEND TO UNDERMOUNTAIN	11999,-
DESOLATED LANDS	9999,-
DESTRUCTION DASH ARGENTUM II	4099,-
DIE BY THE SWORD	11999,-
DIE HARD TRILOGY	12999,-
DIG	4099,-
DOOM 2	4099,-
DOOM TRILOGY	9999,-
DOUBLE TROUBLE	2599,-
DRAGONHEART	10999,-
DREAMS TO REALITY	11999,-
DUKE NUKEM 30 CLAS.	4099,-

DUKE NUKEM 30 KILL-A-TON COLL.	11999,-
DUKE	4099,-
DUNGEON KEEPER	9999,-
DUNE II / CANON FOOTER 2	9999,-
EARTH 2140	8999,-
EARTH SIEGE	3999,-
ECSTASY ARGENTUM II	4099,-
ECSTASY II	11999,-
ELF	1999,-
EMPIRE SOCCER	1999,-
EMPEROR TUNNOUT	11999,-
EXECUTIONER II	5999,-
EXTRACTORS	7999,-
EXTRANE RISE OF TRIAD	3999,-
EXTRANE VELOCITY	12999,-
F1 RACING SIMULATION	11999,-
F174	2999,-
F15 STRIKE EAGLE II	4099,-
F22 AIR COMBAT FIGHTER	11999,-
FADE TO BLACK CLASSIC	9999,-
FALLOUT	9999,-
FELINE FILES	11999,-
FIELDS OF GLORY	4099,-
FIFA 96	9999,-
FIGHTING FORCE	3999,-
FLASHBACK II	3999,-
FLIGHT SIMULATOR 96	15999,-
FLIGHT UNLIMITED II	4099,-
FLIGHT UNLIMITED II	9999,-
FLYING COPS GOLD	4099,-
FOOTBALL GLORY II	2999,-
FORMULA 1 2000FX	12999,-
FORMULA 1 2000	4099,-
FORMULA 1 GP II	4099,-
FORMULA 1 GP 2	9999,-
FORMULA KARTS	11999,-
FORSAKEN	4099,-
FRANKENSTEIN	1999,-
FULL THROTTLE II	2999,-
FUN PACK	2999,-
FUN PACK 3	2999,-
G. POLICE	11999,-
GAME MANIA 1	9999,-
GAME MANIA 2	9999,-
GAME MANIA 3	9999,-
GAME MANIA 4	9999,-
GAMERS JACKPOT 30	12999,-
GEAR HEADS	4099,-
GENEWARS	11999,-
GLORIANA	12999,-
GRAND PRIX MANAGER II	4099,-
GRAND PRIX MANAGER II	4099,-
GREEN PORTAL GABLO TOUTKIT	9999,-
GT RACING	9999,-
GUTS & GARTERS	9999,-
HELLFIRE	5999,-
HEXEN 2	11999,-
HOLIDAY ISLAND	11999,-
HOWA	11999,-
IGNITION	9999,-
IMAZ ABRAMS	11999,-
INCOMING	4099,-
INDEPENDENCE DAY	9999,-
INDIANA JONES III-IV	9999,-
INTERSTATE '76	4099,-
INTERSTATE '76 NITRO RIDERS	6999,-
INTERNATIONAL ATHLETICS II	4099,-
INTERNATIONAL SOCCER II	1999,-
INTERNATIONAL TENNIS II	1999,-
IRON HELIX	3999,-
JAMMY WHITE SMOOKER II	3999,-
JCHRY BAZOOKATOONE II	3999,-
KID 5 KIT 4-7	9999,-
KID 5 KIT 4-12	9999,-
KINGPIN	2999,-
KINGS QUEST IV	4099,-
LANES OF LOVE	4099,-
LANES OF LOVE II	11999,-
LAST BURNING	11999,-
LEGEND OF KYRANIDA 2.H	4099,-
LEGO ISLAND	4099,-
LEMMINGS 30 ARGENTUM II	4099,-
LOST ISLAND	9999,-
LOST ISLAND 2	4099,-
LOST ISLAND 3	4099,-
LOST ISLAND 4	4099,-
LOST ISLAND 5	4099,-
LOST ISLAND 6	4099,-
LOST ISLAND 7	4099,-
LOST ISLAND 8	4099,-
LOST ISLAND 9	4099,-
LOST ISLAND 10	4099,-
LOST ISLAND 11	4099,-
LOST ISLAND 12	4099,-
LOST ISLAND 13	4099,-
LOST ISLAND 14	4099,-
LOST ISLAND 15	4099,-
LOST ISLAND 16	4099,-
LOST ISLAND 17	4099,-
LOST ISLAND 18	4099,-
LOST ISLAND 19	4099,-
LOST ISLAND 20	4099,-
LOST ISLAND 21	4099,-
LOST ISLAND 22	4099,-
LOST ISLAND 23	4099,-
LOST ISLAND 24	4099,-
LOST ISLAND 25	4099,-
LOST ISLAND 26	4099,-
LOST ISLAND 27	4099,-
LOST ISLAND 28	4099,-
LOST ISLAND 29	4099,-
LOST ISLAND 30	4099,-
LOST ISLAND 31	4099,-
LOST ISLAND 32	4099,-
LOST ISLAND 33	4099,-
LOST ISLAND 34	4099,-
LOST ISLAND 35	4099,-
LOST ISLAND 36	4099,-
LOST ISLAND 37	4099,-
LOST ISLAND 38	4099,-
LOST ISLAND 39	4099,-
LOST ISLAND 40	4099,-
LOST ISLAND 41	4099,-
LOST ISLAND 42	4099,-
LOST ISLAND 43	4099,-
LOST ISLAND 44	4099,-
LOST ISLAND 45	4099,-
LOST ISLAND 46	4099,-
LOST ISLAND 47	4099,-
LOST ISLAND 48	4099,-
LOST ISLAND 49	4099,-
LOST ISLAND 50	4099,-
LOST ISLAND 51	4099,-
LOST ISLAND 52	4099,-
LOST ISLAND 53	4099,-
LOST ISLAND 54	4099,-
LOST ISLAND 55	4099,-
LOST ISLAND 56	4099,-
LOST ISLAND 57	4099,-
LOST ISLAND 58	4099,-
LOST ISLAND 59	4099,-
LOST ISLAND 60	4099,-
LOST ISLAND 61	4099,-
LOST ISLAND 62	4099,-
LOST ISLAND 63	4099,-
LOST ISLAND 64	4099,-
LOST ISLAND 65	4099,-
LOST ISLAND 66	4099,-
LOST ISLAND 67	4099,-
LOST ISLAND 68	4099,-
LOST ISLAND 69	4099,-
LOST ISLAND 70	4099,-
LOST ISLAND 71	4099,-
LOST ISLAND 72	4099,-
LOST ISLAND 73	4099,-
LOST ISLAND 74	4099,-
LOST ISLAND 75	4099,-
LOST ISLAND 76	4099,-
LOST ISLAND 77	4099,-
LOST ISLAND 78	4099,-
LOST ISLAND 79	4099,-
LOST ISLAND 80	4099,-
LOST ISLAND 81	4099,-
LOST ISLAND 82	4099,-
LOST ISLAND 83	4099,-
LOST ISLAND 84	4099,-
LOST ISLAND 85	4099,-
LOST ISLAND 86	4099,-
LOST ISLAND 87	4099,-
LOST ISLAND 88	4099,-
LOST ISLAND 89	4099,-
LOST ISLAND 90	4099,-
LOST ISLAND 91	4099,-
LOST ISLAND 92	4099,-
LOST ISLAND 93	4099,-
LOST ISLAND 94	4099,-
LOST ISLAND 95	4099,-
LOST ISLAND 96	4099,-
LOST ISLAND 97	4099,-
LOST ISLAND 98	4099,-
LOST ISLAND 99	4099,-
LOST ISLAND 100	4099,-

MONKEY ISLAND 1&2.H	5999,-
MOPOLY	5999,-
MONSTER TRUCKS	11999,-
MORTAL KOMBAT 3	4099,-
MOTORHEAD	4099,-
MYSTERIES OF THE SITH	6999,-
MYTH FALLEN LORDS	9999,-
NAVY STRIKE II	4099,-
NBA LIVE 96	9999,-
NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION	11999,-
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	4099,-
NHL 96	9999,-
NIGEL MANSELL W. CHAMPION II	1999,-
NO RESPECT	9999,-
NUCLEAR STRIKE	9999,-
OLYMPIC GAMES	4099,-
OVERBOARD	9999,-
OVERLORD II	9999,-
PANDEMION	9999,-
PANZER DRAGON	11999,-
PERFECT ASSASSIN	12999,-
PERFECT WEAPON	9999,-
PETE SAMPAIS TENNIS	9999,-
PGA TOUR GOLF 480 CLASSIC	4099,-
PHANTASMA DONA	4099,-
PINBALL	9999,-
PINBALL CONSTRUCTION KIT	12999,-
PIRATES GOLD II	9999,-
PITFALL	4099,-
POLICE QUEST SWAT	9999,-
POWER DRIVE	9999,-
PRINT ARTIST	11999,-
PRIVATEER 2 CLASSIC	4099,-
PRO PINBALL - THE WEB	7999,-
QAD	9999,-
QUAKE	11999,-
QUAKE II	11999,-
QUAKE MISSION PACK 2	5999,-
RAILROAD TYCOON DELUXE II	4099,-
RAPTOR	2999,-
REBEL ASSAULT II	4099,-
RED ALERT AFTERMATH	5999,-
RED ALERT COUNTER STRIKE	5999,-
RED BARON II	11999,-
REDLINE RACER	11999,-
REDNECK RAMPAGE	5999,-
RESIDENT EVIL	11999,-
RESURRECTION PACK FOR QUAKE	7999,-
RETRIBUTION	1999,-
RIDDLE OF MASTER LU II	9999,-
RISE & RIDE	4099,-
RIVER	11999,-
ROAD HAWK CLASSIC	4099,-
SAM & MAX HIT THE ROAD II	4099,-
SCARAB	12999,-
SCORCHED PLANET	1999,-
SCRAMBLER 2	4099,-
SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	11999,-
SEGA WORLDWIDE SOCCER	11999,-
SENSEI II GOLF	9999,-
SENSEI WORLD OF SOCCER	4099,-
SENSEI WORLD OF SOCCER '96	4099,-
SHADOW PRESIDENT	1999,-
SHADOWS OF THE EMPIRE	11999,-
SHADOW SHADOW	9999,-
SHERLOCK HOLMES ROSE TATTO	4099,-
SHIRAK FOR QUAKE	6999,-
SID MEYER'S GETTYSBURG	9999,-
SIERRA SKI RACING	9999,-
SIM CITY II	4099,-
SIM PARK	9999,-
SIM SAFARI	9999,-
SLEEPWALKER II	1999,-
SMURFS	9999,-
SPACE HULK 2 CLASSIC	4099,-
SPEED MASTE	4099,-
SPYGLASS VR	9999,-
SPYRO	9999,-
STAR COMMAND REVOLUTION	11999,-
STAR CRAFT	9999,-
STAR TREK FINAL UNITY	4099,-
STAR TREK GENERATIONS	12999,-
STARTRIP PINBALL	9999,-
STEEL PATHERNS 3	11999,-
STORM	9999,-
STREETS OF SIM CITY	11999,-
STRIDE COMMANDER	9999,-
SUBNANO 2000 & SCENARIO	9999,-
SUPER BUBBY	9999,-
SUPER CARS INTERNATIONAL II	2999,-
SUPER EPIC 2000	4099,-
SYNDICATE PLUS CLASSIC	4099,-
SYSTEM SHOCK	4099,-
SYNTH	9999,-
TAKURI	4099,-
TAROT	4099,-
TERMINATOR FUTURE SHOCK	4099,-
TEST DRIVE 4	11999,-
TEX MURPHY VESPER	11999,-
TRX	1999,-
THIS MEANS WAR	4099,-
THE FIGHTER	4099,-
TIGERSHARK	11999,-

TILT	4999,-
TINTIN IN TIBET	9999,-
TODA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	9999,-
TOMB RAIDER UNFINISHED BUSINESS	9999,-
TOMAS CONSTRUCTION	9999,-
TOONSTRUCK	4999,-
TOTAL ANNIHILATION	9999,-
TOTAL HEAVEN	13999,-
TOUCHE ADV. OF 5TH MUSKETEER	9999,-
TRANSPORT TYCOON	4999,-
TREASURE HUNTER	11999,-
TUNDEHAWK 2	4999,-
TUNNEL II	9999,-
TURBO DISCULAR HUNTER	11999,-
UFO ENEMY UNKNOWN II	4999,-
ULTIMA & PAGAN CLASSIC	4999,-
ULTIMA COLL.	11999,-
ULTIMATE DOOM	11999,-
ULTIMATE FAMILY COLLECTION	11999,-
ULTIMATE RACE PRO	9999,-
UNDER A KILLING MOON	4999,-
UNITED STATES CHESS FEDERATION	9999,-
URBAN HUNTER	4999,-
US NAVY FIGHTERS	4999,-
VIRTUA COP 2	11999,-
VIRTUAL KARTS	4999,-
VIRTUAL POOL 2	11999,-
VIRTUAL LULA BASE (MISSION)	4099,-
VR POWERBOAT RACING	4099,-
WARREDS	9999,-
WARCRAFT 2 DELUXE	11999,-
WARHAMMER DARK OMEN	11999,-
WARLORDS III	12999,-
WARWING II	11999,-
WE ALL NEED EXTRA SPEED	5999,-
WEREWOLF	4999,-
WETLANDS	6999,-
WHERE IS WALLY	9999,-
WHITE LINE COLLECTION	8999,-
WHITE COMMANDER III	4999,-
WIND COMMANDER PROPHECY	9999,-
WIZARD II	1999,-
WOLF	3999,-
WORLD RALLY FEVER	9999,-
WORMS 2	4099,-
X CAR	11999,-
X-COM APOCALYPSE	12999,-
X-COM TERROR FROM DEEP II	4099,-
X-COM UNKNOWN TERROR UFO 1-2	4099,-
X-WING COLLECTION CD	4099,-
ZOO	1999,-

1 + 5 JÁTÉK

CRAZY CARS	1999,-
GRAND PRIX MASTER	1999,-
LAST NINJA 2	1999,-
INT ATHLETICS	1999,-
MILLE MIGLIA	1999,-

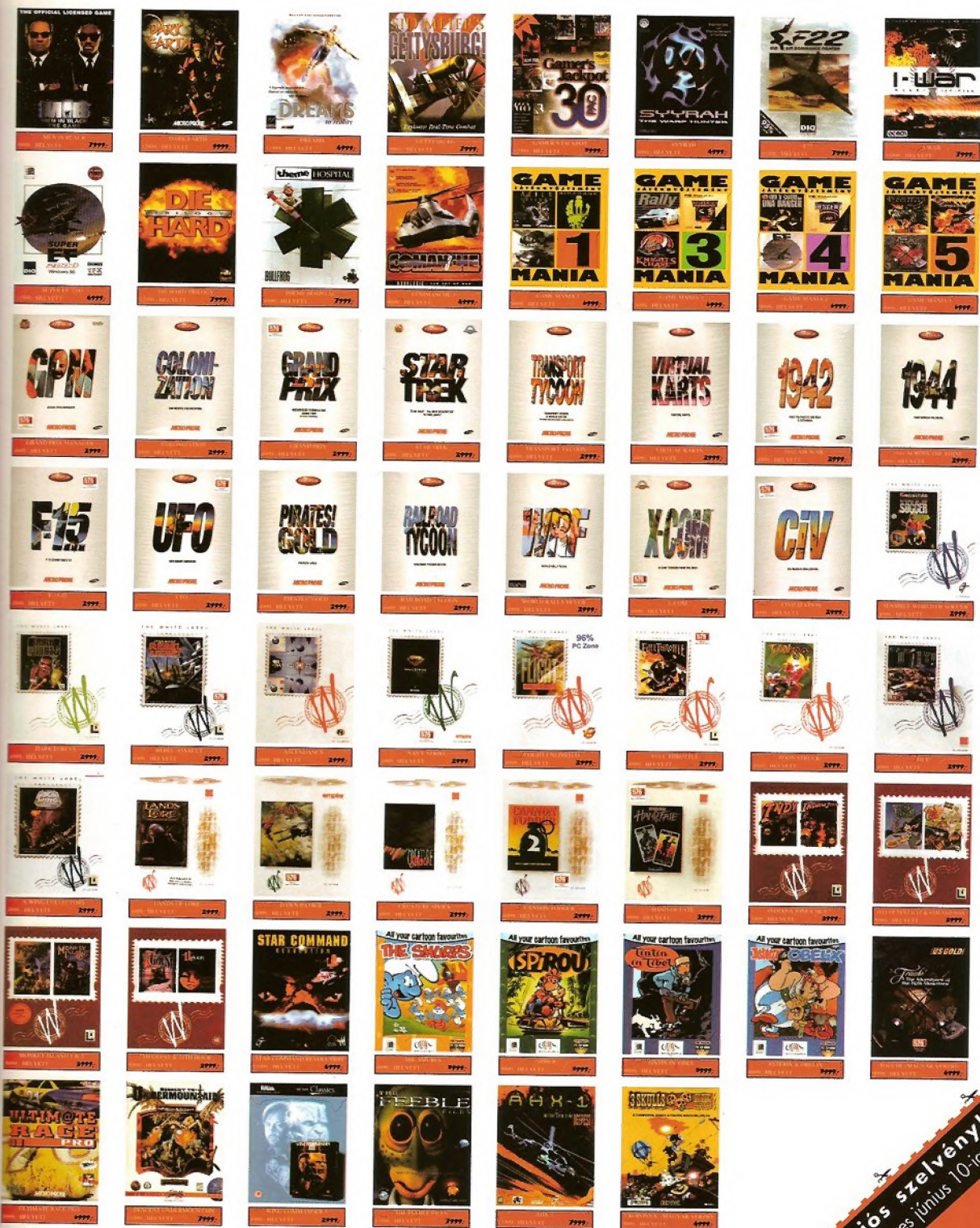
PC 3.5" LEMEZES

JÁTÉKOK

Fogy. Ár Akciós ár

BATTLE ISLE DATA	3999,-	2999,-
BREATHRU	3999,-	2999,-
CAPTIVE	3999,-	
COMMANDER MISSION DISK 1	2999,-	
DAEMONSLATE	3999,-	2999,-
DARKER	6999,-	
DIZZY COLLECTION	2999,-	
EL FISH	3999,-	2999,-
FREE CD	4499,-	2999,-
IMPERIAL PURSUIT/ X WING DATA	4999,-	2999,-
MIDWINTER II	2499,-	1999,-
PARAGLIDING	2999,-	
PATRIOT	4999,-	2999,-
PEPPER'S ADVENTURE	2999,-	
PINBALL DREAMS 2	3999,-	2999,-
PIZZA TYCOON	4999,-	2999,-
PYROTECHNICA	3499,-	2999,-
QUEST FOR GLORY II	2999,-	
RETURN OF PHANTOM	6999,-	
SAMURAI	2999,-	
SPECTRE VR	6999,-	2999,-
STARLORD	3999,-	2999,-
ZEPPELIN	3999,-	2999,-

MÁJUSI JÁTEKESŐ ARANYAT ÉR!



Akciós szelvény!
Érvényes június 10-ig

VULÁGBAJNOKI ELŐZETES	8
STARCRAFT	10
DR: RISE OF SHADOWHAND	13
MOTORHEAD	14
REDLINE RACER	16
M1 TANK PLATOON II	18
DEADLOCK II	20
STAR WARS REBELLION	22
EMPIRE GOLF PRO	25
QUEEN THE EYE	26
BLACK DAHLIA	28
SPEC OPS	30
FORMA 1 '97	32
DIE BY THE SWORD	34
SIM SAFARI	36
WARGAMES	38
JUDGE DREDD PINBALL	40
HÍREK	4
MIZUJS, PIERROT?	6
CINKELT LAPOK	41
CSEVEGŐ	44
BLACK DAHLIA	28
DEADLOCK II	20
DIE BY THE SWORD	34
DR: RISE OF SHADOWHAND	13
EMPIRE GOLF PRO	25
FORMA 1 '97	32
JUDGE DREDD PINBALL	40
M1 TANK PLATOON II	18
MOTORHEAD	14
QUEEN THE EYE	26
REDLINE RACER	16
SIM SAFARI	36
SPEC OPS	30
STAR WARS REBELLION	22
STARCRAFT	10
VULÁGBAJNOKI ELŐZETES	8
WARGAMES	38

tartalom

IX. ÉVFOLYAM



Deadlock II

A Cyberlore Studios egy nagyon kellemes kis Civilisation-klónnal lép meg bennünket

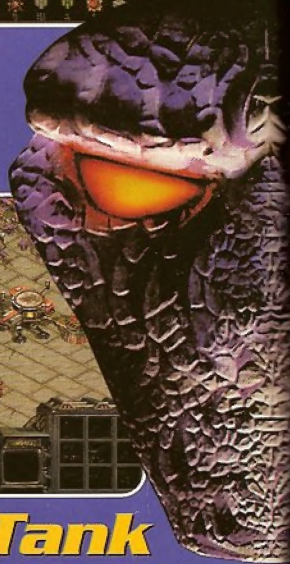
20. oldal



Starcraft

Az egész világ lélegzetvisszafojtva várta, hogy felül lehet-e múlni a Warcraft II-t. Sikerült.

10. oldal



M1 Tank Platoon II

A Microprose legújabb játékában végérvényesen elszabadulnak a páncéloscsapatok.

18. oldal



A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 0665-6226
Nyomas: Zrínyi Nyomda, Budapest (98.2543/05-66-22)
A címlapon: Starcraft
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszervező: Kiss László
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdal előkészítés: Kisvárosi Rendi Levéltár: Recent Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcíme: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt., NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.),
1389 Budapest, Pf.: 132.



Star Wars Rebellion

A Lucasarts végeláthatatlan Star Wars-játékára-datában most egy stratégiai játékban csap össze a Birodalom és a Lázadók serege.

22. oldal

Világ bajnoki előzetes

A közelgő futball VB-re bemelegítve megnézzük, mit forral bosszorkánykonyhájában az EA Sports és az Eidos

8. oldal



AKTUÁLIS

1998. május hónapja igen vidám mulatságnak ígérkezik, mivel - ha jól látom a köz- és nem-közzszolgálati TV-állomások reklámblokkjaiban - megint választani fog az ország. Most egy napig megint mindenki főszerkesztőt játszhat: megmondhatja, hogy a következő négy évben ki igazgassa az ő kis életét. Az eseményt azért tartom roppant vidámnak, mert most mindenki a saját bőrén tapasztalhatja, hogy milyen nehéz dolog van, amikor el kell döntenem, hogy mi kerüljön be egy-egy adott hónapban galaktikus kis magazinunkba. (Jó, mondjuk a hasonlat egy kicsit sántít, mert a bőség zavara ugyan mindkét esetben fennáll, de az én kis berkeimben összehasonlíthatatlanul minőségibb anyag áll rendelkezésre.) Mire ezt olvassátok, addigra már minden felnőtt magyar állampolgár behúzgálhatja a maga kis keresztjét a rubrikákba - én viszont Nostradamus kései utódaként már most meg tudom mondani, hogy mindenki tévedett. (Már megint.)

Sebaj, fő a vidámság, mert aki ebben a hónapban kotorászik az újdonságok között, az biztos megtalálhatja szíve új csücskét, mert - leszámítva azt az apróságot, hogy végre-valahára megjött a csodálatos, fenomenális (további jelzők majd a cikkben) Starcraft - az elmúlt hónapban minden kategóriában igen szép volt a termés.

Szuper Gábor személyében van szerencsém egy új vendéget üdvözölni a csapatban (aki azért már nem olyan új vendég, hiszen az 576 Konzolban már elkövetett egy-két dolgot). Azt találta ki, hogy lehetőleg minden hónapban felkeres egy-egy ismertebb személyiséget (rocksztárt, főszerkesztőt, és egyéb hasonló kétes személyeket), hogy mikrofonjával szóra bírja őket számítógépes élményeikről - trháat lehet, hogy a végén még Mizujs-sorozatot nyitunk lapjainkon. Bemelegítésnek ennyi elég is - jó szórakozást!

COMMANDOS (Eidos)

"1940 végén járunk. A Harmadik Birodalom seregei elfoglalták egész Nyugat-Európát, és a Csatorna partján állnak. A német csapatokat összevonják, hogy a Csatornán átkelve egyszer és mindenkorra megtörtjék utolsó ellenfelük, Nagy-Britannia ellenállását. A brit parancsnokság mindenhol védelemre rendezkedik be. Kívétel egyetlen embert, Dudley Clark alezredesét, aki kivételes képzettségű emberekből egy különleges alakulatot szervez és csak egyetlen dolgot akar: támadni!"

Ez az épületes mese szolgáltatja az alapját az Eidos hamarosan megjelenő új játékának, a Commandos: Behind the Enemy Linesnek. Stílusát tekintve



úgyan nem nevezhető igazán únnak, mindenestre egy, a játéktejesítők által nem kimondottan favorizált kategóriában száll be a versenybe. A játékban a háború négy hadszínterén (a behavazott norvég fjordokban, az észak-afrikai sivatagban, a normandiai partokon és a rajnai átkelés erdős-mezős terepén), egyenként hat, azaz összesen 24 küldetésben vezethetjük akcióba embereink kis csoportját. A grafikai kivitelezést tekintve nincs különösebb újdonság: a 3D terepet izometrikus nézeti képből látjuk, 640x480-as felbontásban, és hi-color színmélységben.

Utóbbi azért ígéretesen hangzik, mit ahogy az is, hogy a különböző megvilágítási és árnyékolási effektusokkal, minél élethűbb környezetet próbáltak teremteni. Szintén elsődleges szempont volt a valóság-hűség is: a játékhöz több mint 200 különböző épületet, járművet, csapatot és fegyvert modelleztek le.

A küldetések során a játékos feladata, hogy felépítse a saját kis kommandóegységét. A kommandó tagjai igen eltérő személyiséggel és képességekkel rendelkeznek (különböző fegyverek és robbanóanyagok kezelése; hegymászás és ejtőernyőzés; szárazföldi-, kétlélű- és légi járművek vezetése), a cél tehát az, hogy az adott küldetésre a megfelelő embereket vessük be. A küldetésekben a nehézségi fokozat ugyan állítható, de már az egyszerűbbnél is nagyon erős mesterséges intelligenciát igényelnek, amely a támadókhoz hasonló személyiséggel ruházta fel a védekező egységeket: ha például egy őrszem zajt hall, akkor nyilván utána is néz; ha a németek jól védhető pozícióban vannak erősen ellenállnak, míg rosszul védhetőből elmenekülnek, hogy jobb állást találjanak; ha elárultuk magunkat, akkor fellármázak a nyilván jóval erősebb védekező sereget – és így tovább. Maga a teljesen real time játékmenet alapvetően a stratégiai játékokat idézi, de akcióelemekkel kombinálva.

Szerényebb gépekkel rendelkezőknek jó hír, hogy – mint az a kivitelezésből is kiderül – sem 3D-kártya, sem különösebben nagy teljesítményű gép nem szükséges majd a játékhoz, a sima Win95-konfiguráción (P90, 16MB RAM) is kényelmesen elgáloppozhat majd. Igaz ugyan, hogy a Commandos stílusa már évtizedes hagyományokra tekinthet vissza (legutóbb a Wages of War volt ilyen), de azért örvendezünk, hogy akad még olyan fejlesztő, aki nem a hi-tech műszaki háttérre fejleszt játékokot.



A hónap szenzációja volt, hogy John Carmack, az idSoft vezetője bejelentette, hogy a hivatalos Quake II mission pack megjelenése után hamarosan jön a Quake III is. A játék kedvéért egy időre félretettük az új

engine-nel készülő Trinity fejlesztését, bár az ígéretek szerint a Quake III motorja is az elődjéhez képest jelentős fejlesztéseket fog tartalmazni. Elsősorban azt, hogy kizárólag 3D-kártyával felszerelt gépeken lesz haj-

Rednecks Rides Again

(Interplay Xatrix)

Jihááá! – kezdetjük stílszerűen, hiszen a kiváló kiadótól nem sokára jön a Redneck Rampage folytatása is. A történet ott kezdődik, ahol az előző befejeződött: miután két kedvenc falusi bunkó, Leonard és Bubba elloptak egy repülő csészéalt, kényszerleszállást végeznek valahol Arkansasban, és 12 új helyszínen kell ismét vídám ámokfutást rendezniük, hogy leküzdjék az ufók gonosz hordáit. A helyszínek között szerepel többek között egy folyami hajó, a Jackalope Farm, valamint Disgraceland, ami Elvis Presley egykori lakhelyének egy igen sajátos feldolgozása. Az ellenfelek között megtalálunk néhány régi (nem)kedves ismerőst is (a kopasz fickót és Billy Ray Jeetert), de természetesen új ellenfelek is feltűnnek (miniszoknyás babák, feldühödött motorosok, és természetesen egy Elvis-utánpótlás is). Újdonság, hogy főhőseink most már járműre (motorra vagy buggyra) is szállhatnak. Külön jó hír, hogy az új részhez Mojo Nixon és barátai köre az első hangulatát idéző tíz új számmal járul hozzá, valamint végre lesz 3D-tárogatás is a játékban. Szóval várakozunk, és reméljük a legjobbakat...



Blade (Gremlin/Rebel Act)

Se vége, se hossza már a különböző Quake-klónoknak, de a kategória rajongóinak legnagyobb öröme a játéktejesítők még abszolút nem öhajtják befejezni az ilyen stílusú játékok piacra dobását. Nemsokára a Gremlin is beszáll ebbe a versenybe egy viszonylag ismeretlen spanyol fejlesztő fantasy környezetben játszódó játékával. A Blade egy régvolt harcos ősi kardja, amit gazdájával együtt hantoltak el egy földalatti sírboltba. Azt beszéljük, hogy a sirt hatalmas lovagok védelmezik, és őt kulcs szükséges a feltáráshoz. Mivel a fegyver mágikus erővel bír, egy Dal Garak nevű gonosz varázsló meg akarja szerezni, és az egyik kulcsot már sikerült is hozzájutnia. A játékos feladata lesz, hogy a továbbiak megszerzésében megakadályozza. A játékban négy különböző karakter (amazon, barbár, törpe és lovag) között választhatunk, amelyeknek szokás szerint megvannak a maguk erős és gyenge pontjai a Hexen II. A játék több mint 15 különböző szintet fog tartalmazni, és mindegyik sajátos kinézetet és szörnyfajtákat tartalmaz. Főhőseink több mint 30 különböző fegyvert vehetnek akcióba a 25 különféle szörnyfajta ellen. A grafika 16 bites, és magától értetődően támogat különféle 3D-kártyákat. A Blade megjelenése előre láthatóan nyáron várható.



A játék több mint 15 különböző szintet fog tartalmazni, és mindegyik sajátos kinézetet és szörnyfajtákat tartalmaz. Főhőseink több mint 30 különböző fegyvert vehetnek akcióba a 25 különféle szörnyfajta ellen. A grafika 16 bites, és magától értetődően támogat különféle 3D-kártyákat. A Blade megjelenése előre láthatóan nyáron várható.



landó elindulni. A megjelenést még a karácsony előtti főszezonra tervezik. Egyébként nemsokára nemhivatalos mission disk jelenik meg a Quake II-höz, amely az Outlawhoz hasonlóan vadnyugati környezetben játszódik.

A Sony bejelentette, hogy valószínűleg PC-re is elkészítik a szupersztár PSX-autóversenyt, a Gran Turismot, amelyben 168 különböző járgányt vezethetünk. A játékot már az új Voodoo2 kártyákra akarják alapozni.

Dominion (Eidos/Ion Storm)

Mivel a Daikatana megjelenését egy időre elhalasztották, valószínűleg a Dominion lesz Jon Romero, a Doom atyja új cége, az Ion Storm első, Eidosnál megjelenő játéka, ami igen meglepő módon nem egy 3D akciójáték – hanem egy real time stratégia. A Dűnét idéző történet a Gift3 bolygón játszódik, ami egy ősi mágikus tárgy, a Gift3 Messiás lelőhelye. Aki birtokolja a tárgyat, elképesztő hatalom birtokába jut – és a szokásos emberiségen kívül még három, különböző képességekkel rendelkező jelentkező is akad a megszerzésére. Amiből természetesen nagyon nagy csíhi-puhi kerekedik...



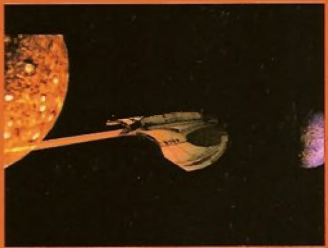
Innen pedig beindul a szokásos C&C-séma (bányászatunk és gyártjuk a csapatokat), amelyben a terepet izometrikus 3D-ben szemlélhetjük a sivatagos, sarkvidéki, vagy éppen erdős környezetben. Ami talán kiemelheti majd a játékot a real time stratégiák immáron mindent betöltő áradatából, az a megvalósítás lesz: a hicolorban nyomuló akciót 640*480-tól egészen 1280*1024-es felbontásban is lehet futtatni! Az előzetes ígéretek szerint az engine akár kétezer, a pályán mozgó járművet tud majd egyszerre kezelni. A játékhöz több mint 90 percnél átvezető videó tartozik majd, amelynek zenéjét a játékhoz hasonlóan Romero mester komponálta. A játék még nyáron a boltokba kerül, bár lehet, hogy a gyengébb masinák tulajdonosai nem fognak örülni neki. A fenti valóban impozáns paraméterek ugyanis minimálisan egy P166-ot és 32MB RAM-ot fognak igényelni. Seba, majd ezt is fellövik az ufóknak...



vet tud majd egyszerre kezelni. A játékhöz több mint 90 percnél átvezető videó tartozik majd, amelynek zenéjét a játékhoz hasonlóan Romero mester komponálta. A játék még nyáron a boltokba kerül, bár lehet, hogy a gyengébb masinák tulajdonosai nem fognak örülni neki. A fenti valóban impozáns paraméterek ugyanis minimálisan egy P166-ot és 32MB RAM-ot fognak igényelni. Seba, majd ezt is fellövik az ufóknak...

Star Trek: The Birth of Federation (Microprose)

A Star Trek-licenc legalább olyan kiapadhatatlan forrásul szolgál a Microprose-nak, mint mondjuk a LucasArtsnak a Star Wars – egyszerűen minden bőrt lenyíznak róla! Az utóbbi időben egyébként mindkettőjüknek hasonló ötletei támadtak: stratégiai játékok gyártanak kedvenc pénzforszáukból. A Lucasarts művéről hátrébb értesülhetünk, a Microprose-éra még sajnos várni kell egy kicsit. Az első és legfontosabb különbség közöttük az, hogy a Star Trek körkört osztott lesz, ami meglehetősen merész húzás ebben a real time-divatú időben. A játékban öt nagy nemzet (vagy inkább faj) küzd majd a világ feletti teljes uralomért: a Föderáció, a romulánok, a klingonok és a ferengiek és a kardassziánok. A szokásos nyersanyagbányászat, csapatok és flották építése és a védelmi berendezések felhúszása mellett fontos szerepet kap majd a technológiai fejlesztés, a felfedezés és a korekedelem is. A program erőssége – a Rebellionnal szemben – valószínűleg a harci részek kivitelezése lesz, ugyanis ezt a Falcon repülőgép szimulátor erre a célra átalakított engine-je fogja végezni. A játék megjelenése valószínűleg az őszi elejére várható.

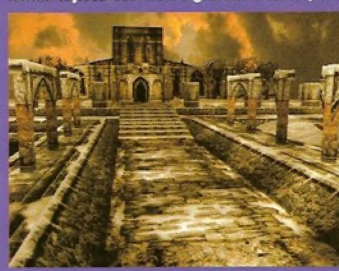


■ Kiváló hír a Civ2 rajongóknak: hamarosan a boltokba kerül az Ultimate Civ2, amely az alapjátékon és a Fantastic Worlds kiegészítőn kívül végrehaladó multiplayer-opciót is tartalmazni fog.

■ A Psynosis ugyan nem túl jól időzítette az F1 '97 PC-verziójának megjelenését, de hamarosan (összel) jön az F1 '98 is, amit a Bizarre Creations helyett most egy Visual Science névre keresztelt cég készítetnek el.

RPG (Gremlin)

Talán nem kell különösebben meghatározni, hogy a Gremlin roppant fantáziadús címet viselő játéka vajon melyik kategória szerelmeseinek szívét fogja igazán megdobogtatni (bár ez egyelőre csak munkacím). A szerzők nem kisebb célt tűztek ki maguk elé, mint azt, hogy megpróbálnak egy olyan szerepjátékot alkotni, amely elegíti magában a Lands of Lore 2 és a Diablo legfőbb erőit. Hogy ez valóban sikerülhet is nekik, arra garancia Paul Green személye, aki az igazán kellemes Reals of the Haunting producereként már szerzett magának némi babérokat. A játék fejlesztésénél a ROTH engine-jéből indultak ki, de természetesen jelentős fejlesztésekkel: a grafika hi-color, természetesen 3D-támogatással,



nagyon sokat csiszoltak a sebességén, valamint teljes 360 fokos szabadságfokú mozgási lehetőséget biztosítottak a játékosnak arra, hogy a fantasy-éra szokásos helyszíneit bejárassa. A játékok egyelőre még eléggé kezdeti stádiumban van, mindössze annyit szívrogtattak ki róla, hogy még mindenképpen az év vége előtt szeretnék befejezni.

X-Files (EA/Fox Interactive)

Ahogy az a kisebb-nagyobb filmsikerekénél már csak lenni szokott, hamarosan Mulder és Scully ügynőkök is bevonulnak a számítógépes játékok világába. A meglehetősen szokatlan kivitelezésű kalandjátékban természetesen egy (illetve több) nyomozás kellős közepébe csöppenünk, amelynek a végére lehetőség szerint eljutunk arra a végkövetkeztetésre, hogy az igazság odaát van. A több részre osztott kezelőfelületen egy rakás segédanyag segíti dolgunkat: egy keresőegység segítségével az FBI aktái között kutakodhatunk; a lezárt akták között megtaláljuk az összes lezárt eset leírását, amely eddig megtörtént az X-Filesben; bármikor bevetethetjük az FBI különleges felszereléseit (például az ujjlenyomat- és hangazonosító). A Quicktime VR-ben feldolgozott azonosításoknál teljes 3D-ben forgathatjuk a kamerát, vagyis minden irányból megvizsgálhatunk bármit. A legkellemesebb érdekessége a játéknak viszont az, hogy az Internet kapcsolattal rendelkező felhasználóknak létrehozhat egy site-ot, amelyről a játékot folyamatosan új epizódokkal és dossziékkal frissíthetjük. A játék közvetlenül megjelenés előtt áll, tehát nem kizárt, hogy hamarosan össze is futhatunk vele valamelyik számunkban.



■ A Microsoft legújabb bejelentése szerint a DirectX legújabb, 6.0 verziójának bétatesztelését befejezték, és a szintén public domain szoftvert júliustól fogják forgalomba hozni.

■ És az elmaradhatatlan hír Bill Gatesről: remélem mindenkinek volt szerencséje látni a CNN közvetítését a Win98 bemutatójáról, ahol egyenes adásban sikerült lefagyasztani az új NT-tel egyetemben.

Énekes, szerző-producer. Nevét produkcióinak jellegzetes, kicsit szomorkás hangulata és az ehhez sokáig társuló szomorúbohóc felmaszkja miatt kapta. 1987 óta lép fel, eleinte nagy létszámú zenekarával, később szólístaként lesz ismert. Pályája főbb állomásai, a teljesség igénye nélkül: 1990. Babaházak (első nagylemez) 1991. A Mechanikus Narancs c. musical zenéje, a Budapesti Kamaraszínház felkérésére. 1992. Nekem senki nem hegedül (második album) 1993. "Élő videoklipek" – sajátos koncertsorozat a Babszínházban, Babaházak II. 1994. Telihold (single), Levelek a holdba 1995. Az első felvonás (Best of...) A lemezbemutató koncerten végleg megvált az arcfestéktől, ezzel is nyomatékossíva előadói működésének minimálisra csökkentését. Jelenleg főként producerként dolgozik, csak sok éve működő klubjában lép föl kicsiny zenekarával. Körülbelül egy éve Inventory címmel kalandjátékos magazint készített az interneten

A zene vagy a számítógép a régebbi szerelem? Melyikkel ismerkedtél meg korábban?

Természetesen a zenével. Én annál azért öregebb vagyok! (nevet) Idén be-töltöttem

a 29-et. Amikor én kölyök voltam, a számítógép még egyáltalán nem volt elterjedt eszköz. Ha a kezdetleges videojátékok katalógusait nézegettem, fogalmam sem volt, hogyan is működik mindez, és a játéktérmekekben is első-sorban a flipper volt még a menő. A számítógép nekem a fiatalságom közepébe, tehát a tudatos és nem az útkereső részbe esett bele. Ez azt jelentti, hogy amikor először vettem PC-t, az azért volt, hogy szöveget tudjak rajta szerkeszteni. Cikkeket fordítottam, meg gépkönyveket a Roland hangszergyártó cég magyarországi központja számára. Akkoriban még nem is nagyon jutott eszembe, hogy játsszak a géppel... Azzal az egyszerű XT-vel talán nem is lett volna számomra olyan élvezetes. Mindez hét évvel ezelőtt történt, amikor már évek óta aktívan zenéltem...

Ugyanakkor a

maszna kezelését elsajátítani egy muzsikusként, mint mindent egy nagy számítógépes operációs rendszer tükrében szemlélni. A mai napig egy tíz éves hardver sequencert használok a felvételek elkészítéséhez, amivel a munkatálmán nem annyira látványos, de – azt hiszem többször bizonyítottam – mindent meg lehet rajta csinálni. Mindezek mellett, van egy elég jól felturbózott számítógémem is, ami még egy frissítésen megy át ezen a héten. Újabb winchesterek és egy DVD drive kerül bele.



tam, nagy kalandjátékos vagy.

Kizárólag kalandjátékokat játszom. Annára szigorúan veszem a műfajt, hogy RPG- vagy akció-beütésű programokat sosem vásárolok. Leginkább az amolyan

Mizujs, P/E

Azt hiszem te is egyetértesz, hogy ez egy ördögi kör, amiből nem lehet kiszállni. A számítógép egyre inkább olyan, mint egy használt kocs: egy határ után már túl

Myst típusú játékok (pl. Lighthouse, Obsidian, TimeLapse), vagy a puzzle game-ek (Jewels of the Oracle, Gems of Darkness, Nine stb.) vonzanak. Elég komoly gyűjteményre tettem szert az elmúlt évek során – és fontos elmondanom, hogy nálam minden egyes program (közel száz) dobozos, azaz eredeti. Nagy szá-lalékuk azonban itthon nem beszerezhető.

Milyen újdonságok vannak a polcodon?

A legutóbbi nagy szerzeményem a fantasztikus Black Dahlia és a Tex Murphy: Overseer, ami a DVD-re vár. Újdonságnak számít a Journeyman Project 3, azaz a Legacy of Time is és a Das Grab des Pharao. Ez utóbbi Egyipt 1156 B.C. címmel jelent meg angol nyelvterületen, csak ezt éppen Németországból sikerült megszereznem.

Beszélsz németül is?
A kedvesem kitűnően beszél németül, és vannak olyan játékok, amelyekről előre eldöntjük, hogy ketten fogjuk játszani. Így van egy-két érdekes német játék is (pl. Shine, Evocation). Egy ilyen kalandozás kitűnő időöltés tud lenni, s mivel rettentően kevés szabadidővel rendelkezem, sokszor a programok összevonásával tudom csak a helyzeteket megoldani. Sajnos érdemtelenül keveset tudok foglalkozni az immáron hét éves fiammal is, akinek

ze-néidet hall-gatva szá-momra az ér-ződik, hogy az alkotásuk erősen össze-fonódik a szá-mítógépekkel. Az elektronikával valóban, de nem feltétlenül a szá-mítógéppel. A körülöttem lé-vő komoly be-rendezések számítógépek ugyan, de ún. cél-szá-mítógépek. Könnyebb és célra-vezetőbb egy ilyen "szűklá-tókörü", ám igen okos

so-kat veszít az érté-kéből.

Valóban. Véleményem szerint érde-mes legalább 70-75%-on tartani a gépparkot. Éppen ezért nem ez a mostani frissítés lesz ebben az évben az utolsó. Kora ősszel komolyabb változtatásokra készülök. 576kb: Mire használod egy ilyen erős számítógépet? A számítógémem és a MIDI-rendszer között máig nincs konkrét kapcsolat. A zenei produkciók esetében otthonom-ban a nagy stúdióval teljes kompatibilitást alakítottam ki. A számítógép to-vábbra is elsősorban az írást szolgálja. Ezentúl a képkezelést is – ugyanis mintegy 3-4 éve grafikai tervezésekben is részt veszek –, valamint nem utolsó sorban az Internetezést és a játékokat. Elsősorban milyen jellegű játékokat szeretsz? Úgy hallot-



idejekorán szeretném felhívni a figyelmét a számítógép lehetőségeire. Talán nem sokára együtt fogunk játszani is...

Az angol nyelvvel nyilván nincs problémád, ha a kalandjátékokat szereted.

Nem beszéllek tökéletesen, de többnyire úgysem egyedül játszom. Azt mondják, a kalandjáték egy magányos műfaj és leginkább egyedül lehet élvezni. Hát én ebben nem hiszek. Nálam kisebbfajta "szeánszok" jönnek létre egy-egy várva-várt újabb program megérkezésekor. Sokszor négyen-ötven ülünk egy probléma fölött és egy jól sikerült játék esetében mindannyian úgy érezzük, hogy együtt jártunk ott a helyszínen. Van egy közös titkunk, amit mások úgysem hinnének el...

Mennyire bírod főlbosszantani magad egy problémával?

Én nagyon nyugis játékos vagyok. Csak egyetlen játék birt főlbosszantani – nem is olyan régen – az Atlantis. Egy nagyon szépen megcsinált kalandjáték, amelyben elhintettek néhány buta akciójelenetet. Például egy alkalommal egy kocsmában föl kellett rohanni az emeletre, ott megragadni egy kötelet, valamelyik ellenséggel megkilindülni, és ha bármit rosszul csináltam, vagy nem elég gyorsan, akkor

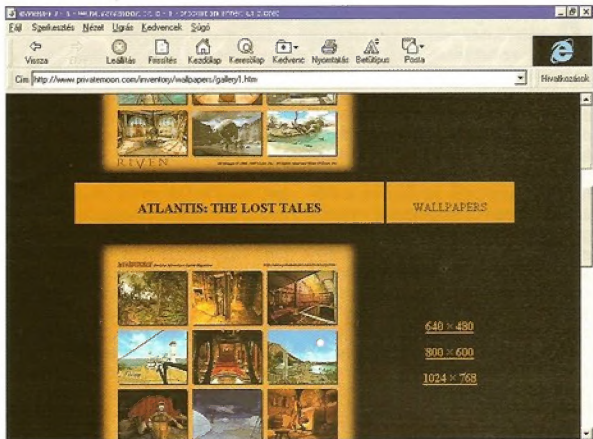
végigjártás alapján. Később aztán a "nagy bajban" néha képesek voltak felhívni egy amerikai hint-line szolgálatot is. A mai napig, amikor már szinte "hivatalból" gyűjtöm a végigjártásokról az Internetről, szigorúan csak azt a részt nézem meg, ahol elakadtam.

Hogyan állod meg, hogy ne nézd tovább?

Izgat a történet, vagy a rejtvények logikája. Mindkettő képes lekötönni sokáig: a Titanic, vagy a Gabriel Knight kis-sé lineáris sztori-szövege, vagy a 7th Guest, Safecracker típusú puzzle-gyűjtemény, ahol a környezet és a szereplők csak másodlagos szerepet töltenek be. A történetmondós kalandoknál kis társaságban sokszor rajtam marad a "kódolt ajtózárr" jellegű rejtvények megoldásának feladata. Egy ilyen cigarettaszünet után azonban legtöbbször kénytelenek gratulálni! (nevet)

Van nagyon utált játékod?

Nincs. Egyetlen műfajon belül műfaj nem jön be nekem – és ezzel a kijelentéssel nem leszek túl népszerű: a rajzfilmes kalandokat nem sikerült megkedvelnem. Szörnyű, de egy agyon-dicsért Curse of the Monkey Island-dal, vagy egy Broken Sword epizóddal nem tudok zöld ágra vergődni... Egyetlen hasonló programot vásároltam csak



szik a szolgálati fegyverével, ám az a pózolás közepette kiesik a kezéből az ablakon át az utcára. Rosszcsont gyerekek meg azonnal ellopják a pisztolyt – utánaszaladni sem érdemes. **Soha nem szoktál úgy belefeledkezni a játékba, hogy egyszerűen nem bírod abbahagyni?**

Mivel általában csak este jutok a lehetőséghez, hogy kikapcsolódjak, az álomság ennek ko-

a megismertetésére irányul. Keveset alszom – ez tény.

Mi változott az INVENTORY egy éve alatt?

Nem sok változott, az alapstruktúra azonos: leírások, képsarnokok, végigjártások, demók, interjúk, rövid hírek, patchek oldalai képezik a site hátszínét. Az utóbbi időben slágerlistát közlünk a leglátogatottabb INVENTORY-oldalakból és bemutattuk a világranglistákat is (Charts rovat), a népszerű Képsarnok-formátumunk alapján különböző méretű háttérképek készülték (Wallpapers rovat), valamint nemrég beindult a Fórum c. rovatunk is, amely

RRROT?

azonnal repült a kés... Mindehhez a játék interface-e kimondottan kalandjátékos célokat szolgált. Már ott tartotunk, hogy a monitor közepére keresztet rajzoltunk, hogy el tudjuk találni a megfelelő pontot, de sehogyan nem jött össze a dolog. Így aztán egy hírtelen mozdulattal kikapcsoltam az egész gépet – azóta sem játszottam tovább az Atlantis-t.

Erre a jelenetre én is emlékszem, én is elakadtam itt.

Úgy emlékszem, csak a leírás alapján jutottunk tovább. Te mennyire veszel igénybe ilyesmít?

Igyekszem nem használni – ez a legdiplomatikusabb válasz. 1994-ben, az első időkhöz egyáltalán nem játszottam

eddig: a Gene Machine-t, azt is első sorban a Verne regényekre emlékeztető hangulata miatt.

Nem lehet, hogy túl komolyan veszed a játékot?

Lehet. Alapvetően mindig nagyon komolyan veszem. A Legacy of Time-ban is sokáig zavart Arthur, az okoskodó-humorizáló chip jelenléte. Sokáig nem is engedtem szóhoz jutni. Aztán néhány sűgására szükségem volt és egyszerűen csak azon vettem észre magam, hogy "megvettem" a poénjait. Talán addigra telítődtem a túl műfaj főszereplő származás akcióhős-alakításával. A humor a játékban inkább olyan formában szerettem, mint a Tex Murphy-kalandokban van. Amikor a színészes játékában, a játék figuráiban találkoztam meg-mosolyognivalót. A Pandora Directive egyik emlékeztető pillanata számomra az, amikor a boldog és büszke detektív az örömben morzsolgatott, nagy összegről szóló csekket egyszerűen véltelenül eltépi. Vagy ugyanő, Tex Murphy, az Under a Killing Moon-ban nagyfiút ját-

moly korlátot szab. Ha hírtelen ráborulok a billentyűzetre és elalszom, kénytelen vagyok abbahagyni.

Nem tudom hogyan tudsz időt szakítani mindezek mellett az INVENTORY-ra, az Interneten elérhető kalandjáték-magazinnodra. Mesélnél erről egy keveset? Bizony, az INVENTORY januárban volt egy éves.

A www.privatemoon.com/inventory.html címen található és a mai napig közel tízezer látogatót kereszte fel. Hogy hogyan van időm a fejlesztésre, a frissítésekre? Magam sem tudom. Kapok segítséget hétfőpróbas kalandbárátimtól is, hiszen az INVENTORY végülis egy stáb. A motor pedig a lelkesedésem, amely ennek a mostanában igen áldatlan helyzetben lévő műfajnak



egy üzenőfüzet mintára készült levelezőklub – és meglehetősen elegáns. Ez utóbbinak a jelentőségét még nem sokan mérték fel, de lassan, ám biztosan nő a látogatók száma...

Remélem, hogy mi is hozzá tudunk járulni a magazin népszerűsítéséhez... Köszönöm a beszélgetést.

Super Gábor

INVENTORY-GAME CHARTS

THE MOST POPULAR INVENTORY-SITES
A LEGNÉPZETEBB INVENTORY-OLDALAK
1999.07.

Reviews	Demos
<ol style="list-style-type: none"> 1. Lands of Lore 2 2. Broken Sword 2: The Sleeping Dragon 3. Legend of Kyrandia 4. Curse of the Monkey Island 5. Atlantis: The Lost Tales 6. Fast Forward 7. Broken Sword 1 8. Tex Murphy: Overseer 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Broken Sword 2. Zork Grand Inquisitor 3. Pandora Directive 4. Secret of the Nile 5. Voyage 2 6. Demonic Conspiracy 7. Curse of the Monkey Island 8. Titanic: Adventure on Ice

A foci világbajnokság kezdete sok fontos teendőre lesz rossz hatással: a kezdő síp szóval egyidőben a külvilág teljesen megszűnik majd a számára, csak némi hideg sérít és egy zacsi ropogtatnivaló fog arra emlékeztetni, hogy kint is zajlik az élet. No, de addig még nagyon sok idő van hátra, és akárcsak az életben, a PC-s játékpiacon is megindul a verseny az elsőségért: ki fogja a VB aktualitását a legjobban kiaknázni? Most mindjárt az egyik legnagyobb esélyest, az EA Sports által kreált World Cup 98-at szeretném egy kicsit beharangozni.

Felmerülhet a kérdés, hogy a nagyszerű FIFA '98 után még mit lehet csiszolni a játékon. Nos azt kell mondom, lehet, mert azért jócskán voltak bugok a programban, azzal együtt, hogy mindmáig a legtekélyesebb szimuláció azért mégiscsak ez.

Az irányítható csapatok jórészt a 32-es döntőben résztvevők közül kerülnek ki, de akad egy-két kivétel is. A magyarok sajnos úgy tűnik nincsenek benne, nyilván a selejtezőkben nyújtott kimagasló eredményeiknek köszönhetően – bár itt mindenképpen meg kell jegyezni, hogy csak a béta-verzióhoz volt szerencsém.

A világbajnokságon kívül barátságos meccseket is játszhatunk, valamint – és ez a játék egyik legnagyobb poénja – a klasszikus vb-döntőket is megvívhatjuk. Természetesen az olyannyira megszokott gyakorlás opció is rendelkezésünkre áll.

A program legnagyobb erőnye kétségkívül a grafikai engine lesz, immáron teljeskörű 3D-kártya támogatással. A játékosok ugyan még nem fotorealisztikusak, de legtöbbször tökéletesen felismerhetők. Számos speciális mozdulatsor elvégzésére képesek, ha jól számoltam, 20 féle labdakezelési formula hozható elő, amelyek természetesen a labda és a játékos egymáshoz viszonyított helyzetéből adódnak. Az emberi mozgások szá-

mitógépes megvalósítása szinte tökéletes. A környezet sem piskóta: a vb-re a franciák a Stade de France felhúzásával mellett 9 régi stadionjukat gyönyörűen felújították – a programban mind a 10 helyszín szerepel, méghozzá olyan életszerűséggel, hogy aki játszik a programmal, nyugodtan elmondhatja, látta hogy néz ki belülről a Montpellier stadionja vagy a Park des Princes. A közönség természetesen a két összecsapó csapat színeiben pompázik, és jobban is néz ki, mint a régebbi verzióban.

A kommentárok is hozták a szokásos színvonalat, igen választékosan beszélnek, és minden helyszín előtt egy külön kis ismertetőt közölnek a városról. Nagyon jópofa, és

WORLD CUP 98

a tévében is simán elmennének. Persze minden városhoz külön van klip. Az introban már nem a jól ismert Song 2 (Blur) szám megy, hanem a Chumbawambától a Tubthumping, ami azért annyira nem tűnik jó választásnak mint a Blur (bár ízlések és pofonok különböznek), de még így is klasszisokkal

jobb annál a nyárogásnál, amit a vb hivatalos "zenéjeként" hallhatunk majd. Az körülbelül úgy illik a foci szellemiségéhez, mint az olajos szardíniához a tartármártás.

Maga a játékrész roppant szórakoztató, a Sensible Soccer óta nem tudott ennyire megragadni egy fociprogram. Kiválóan játszható még billentyűzetről is, bár az igazi élményt kétségtelenül a gamepad nyújtja. Meg kell említenem, hogy nehezebb lett a játék – a FIFA 98-ban world class szinten többször lettem a magyarokkal világbajnok, itt a professional szint is megízest a németekkel. Kijavították a kapusok bosszantó hibáit, és a gépi célzás is sokkal pontosabb és valószínűbb irányban változott. Ami nem tesz szik (mert ilyen is van!): sokkal kevesebbet szabálytalankodik a gép, szinte alig rúghattam szabadot, ami azért nem igazán jellemző a mai profi labdarúgásban. Meccs közben

ten a profil meccsenként 10-12 gólt rugdálva simán megtehetik) életbe lép egy újabb menüpont, ahol egy mára már klasszikussá avanzsált régi vb-döntőt játszhatunk le újra. Sajnos nem mindegyik szerepel, de a lényeg, hogy a magyarok mindkét döntője, a 1938-ban lejátszott (Olaszország-Magyarország 4-2) és az '54-es berni aranycsapat-féle (Németország-Magyarország 3-2) döntő is megvan! Jelenem, a történelmet azonnal megváltoztattam. A kivitelezés csillagos ötös: nem elég, hogy a régebbieket fekete-fehérben (!) látjuk, mintha egy régi tévé menne, de a játékosok hajviselete, a barna varrott bőrlabda, a hosszú illetve tül



Régi idők focija



hogy a szokásos EA minőségű videobetétek mennyire feldobják a játékot: valami olyan elképesztő hangulatúak, hogy szerettem a vb meccsek közvetítése előtt

képesek vagyunk arra is, hogy egy gomb lenyomásával mondjuk áttérjünk a lestatika alkalmazására. A kameraállások közt újat nem találunk, mindmáig a legjátszhatóbbnak és legáttekinthetőbbnek a tower van. Valami hihetetlen hangulata van! Lényeg, hogy tükön ülvem várom a teljes szerző megérkezését, mert szinte biztos vagyok abban, hogy a játékok közt a World Cup 98-e lesz az aranyérem. Ha szeretted a jó focit, akkor egész egyszerűen nem hagyhatod majd ki!

VILÁGBAJNOKSÁG ELŐZŐ

Ez így első ránézésre les, másodikra viszont kellemes a stadion reflektorai által keletkezett árnyék



"Köd előttem, köd mögöttem, de a bogyót csak belőttem!"



C. Karembeu Time 18:04
Goal 0-0 Goals 4 France
HATRIK HERO

Tomboljon akkor most tovább a futballvilágbajnoki láz, mert – érthető módon – a lázzal együtt járó hatalmas kaszálságból egyik nagyobb szoftvercég sem szeretne kimaradni. Az Electronic Arts mellett ugyanis egy másik mammutcég is beszáll a ringbe, hiszen nyáron jelenik meg az EIDOS World League Soccerje is.

A játék a mostanra már igen nagy tért hódító motion-capture technológiára épül: az áldozati bárány szerepét ezúttal Les Ferdinand látta el. Igaz, mostanában sem neki, sem a csapatának nem megy olyan jól, de nem lehet letagadni, hogy nagy formátumú játékos, és világklasszis-hoz méltó fejteket tud produkálni. Az eljárás lényege, hogy valós emberi mozgást modelleznek számítógép segítségével – így nagyságrendekkel jobban közelíti meg a képernyőn megjelenített figura animációja a tényleges emberi mozdulatokat, mintha egy ügyeskező animátort alkalmaztak volna helyette.

Többek között a FIFA és Acqua-sorozatokban láthattuk ed-

igérnek, de azt egy igen ügyes marketingfogással élve nem közlik velünk, hogy egy 486DX4-100-on vagy egy PII-esen produkálja-e ezt az eredményt a játék. Mindegy, egy 3D-kártya nem árt, ha van a gépben, ugyanis a játékok nagyon fogja szeretni, ha ilyenekkel rendelkezünk. Természetesen minden fontosabb és elterjedtebb márkát ismerni és kezelni fog a program.

A kommentárok szerepét két ismert angol riporter Peter Brackley és Ray Wilkins fogja ellátni – reméljük felnőnek majd a feladathoz.

A kameraállásokról részletek híján sok hírt nem tudok mondani, mindenestre biztos, hogy automatikus visszajátzások szerepelni fognak a programban, ahol a kamera szögét és az akció sebességét egyaránt állítani lehet. Akár a lesállásokat is visszanezethetjük, bár elgondolgodtat, hogy itt nem tudjuk egy zacskó szotyival tarkón küldeni a partjelzőt – így pedig nem sok értelme van, nem igaz?

A grafika részletességére jellemző lesz, hogy gól után a háló a fizika törvényeinek megfelelően fog viselkedni, és a szöglet-nászról is egy régi mozgalmi noda jut majd eszünkbe ("Szöglet-nászslónk leng, lengeti a szél..."). A játékosok árnyékát valós időben fogja kiszámolni a

program (talán mégse lesz jó az a 486-os). Az ígéretek szerint a közönség is animálva lesz – ezt kíváncsian várom,

mert szerény véleményem szerint a közönségábrázolás a jelenlegi programok egyik legnagyobb gyengéje.

Ami a környezetet illeti, mindenféle körülmények között játszhatunk, ami csak egy futbalmeccsen érheti a gyanútlan, egy száli mezbe öltözött közön-

séget. Az időjárás effektsók palettájától egy meteorológus biztos zöld rakétákat löne örömeiben, mert a következő: napsütés, eső, hó, szél, és az igen sejtelmesen hangzó vihar és villámlás. Mondjuk igazán életszerű az lenne, ha az ellenfél kapusába csapna a mennykő – így azért jóval könnyebb lenne 3 pontra hozni a meccset. Természetesen napszakok közti állításra is lesz lehetőség. Különösen megragadta a figyelmem az előzetes filmet és képeket nézegetve, hogy a stadion árnyéka látható lesz a gyepen is –



Az ültetés is elég látványos, de azért felhívom a figyelmet az árnyékeffektsókra is

remek ötlet, díjazom. Talán nem esek túlzásba, ha úgy fogalmazok, hogy a "viszonylag" sok csapatot vonultat fel a játék: 190 (igen, valóban: százkilencven!) csapat a világ nagyobb és erősebb baj-

nokságaiból – azaz Anglia, Spanyolország, Olaszország, Németország, Skócia, Franciaország, Hollandia valamint a tényleg rendkívül erős és világhírű, nagy hagyományokkal rendelkező USA és Japán van területén. (Bár van egy olyan sanda gyanúm, hogy az utóbbi kettő csak a PlayStation-verzió potenciális vevőinek kedvéért került ebbe a márkás társaságba). Nem is értem, hogyan hagyhatták ki Magyarországot (bár van rest of the world is, úgyhogy reménykedjünk).

A mérkőzéseket a szokásos barátságos összecsapásokon kívül játszhatjuk akár bajnoki, akár kuparendszerben, tehát minden fociörültnek meglehetősen hosszú távú szórakozást ígér a WLS'98.

A játékot négy játékos játszhatja egyidőben, természetesen ehhez hálózat szükségeltetik, valamint kezelni fog pár fajta kontrollert

is. Sok mindent nem tudok hozzáfüzni a fentiekhez, a mézesmázdag tehát el van húzva az orunk előtt – kíváncsian várom a végeredményt, mert nagyon fel kell kötnie a sportszárat annak, aki a World Cup 98 mellett labdába akar rúgni!

Mindenestre bizakodjunk, mert az EIDOS a közelmúltban már egy-két igen jól sikerült alkotással is meglepett minket...

K.Z.

BAJNOKI JÁTÉK

dig ezt a technikát, és nem kérdés, hogy jót tett a játékoknak, hogy standard alkotóelemmé vált. A játékosok mozgását először egy virtuális (olyan jó ez a szó – lassan már a nagyanyám is tudja mit jelent...) csontváz-szerkezeten készítik el és vizsgálják, flinmitják, majd erre feszítik rá a végső textúrákat. Az eredményt majd meglátjuk.

A készítő 30 képkocka/másodperc sebességet



Beesúszó szerelés, a külső-mért "vagy a labda, vagy a baba"-mód szer alapján



Akár a játék mottója is lehetne: központban a labda!

Lessz víz partot mos. E remekbeszabott monnással nemcsak a cikkeket után ácsingózó GoVboylt lehet az idegösszeroppanás szélére kergelni, hanem kíváncsi jellemzi a Blizzard üzletpolitikáját is. Szó mi szó, a már említett cég ugyancsak próbára teszi a nagyérdemű türelmét: gondolkodjunk csak a már régóta beígért Diablo II vagy Lords of the Clan körüli porhintésre. Ugyanakkor azt is el kell ismernem, hogyha végre valahára hajlandók valamit kiadni, akkor az rögtön repülőrajtot vesz a külföldi toplistákon. Igen erős a gyanúm, hogy ez nem lesz másként a napokban megjelent Starcraft esetében sem. Az, hogy a játék közzé kerüléséből a hajdanán hatalmas sikert aratott Warcraft II utóda, már eleve nagy dolgokat sejtet, elvégre a Warcraft-sorozat tagjai élemedett koruk ellenére mind a mai napig a legjobb real-time stratégiai programok közé tartoznak.

számú csapat a Zergék dicső civilizációja, melyet leginkább egy különösen mogorva sáskahad illetve egy hordányi idegen (mármint alien) kereszteződéséhez tudnék hasonlítani. Ők afféle élő biofegyverek, s kedvező időtől-tésük más ér-

WARCRAFT III?

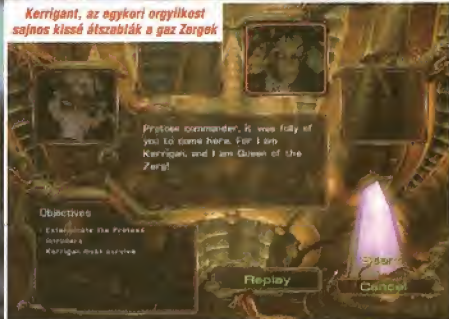
A játék készítői szemmel láthatóan nem akartak túl sokat változtatni a Warcraft jól bevált rendszerén, inkább annak hiányosságait igyekeztek kijavítani. Ez persze nem jelenti azt, hogy a Starcraft ne tartogatna meglepetéseket

ne szükség – a software-fejlesztő cégek részéről... Egyébként külön dicséret illeti az átvezető animációkért felelős grafikusokat is, műveik valóságos gyönyörűségek.

Külön szót érdemelnek még a hadjáratok is, mivel ezek mindegyike egy teljes, összefüggő történet része. Példának okáért a játék

STARCRAFT

Kerrigan, az egykori orgyilkost sajnos kioldózták a gaz Zergok



A Starcraft mindenestre szakít a jól megszokott fantasy-témával: a helyszín ezúttal a galaxis egy távoli szeglete, ahol három, hékeszerezőnek a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető faj botlik egymásba (bizonyára mindenki kitalálta, hogy a fölöttébb balszerencsés botlás eseményei szolgálnak a játék alapjául). Az egyes számú, mondhatni hazai

az az ősi, elfeledett faj alkotta, aki a Zergeket is. A Zergék és Protossok kapcsolata e távoli rokonság ellenére sem túl harmonikus, mivel az előbbiek feltett szándéka, hogy a Protossok génjeiből megalkotják a tökéletes fajt, mely uralni fogja a galaxist. Persze a Protossok és emberek között is feszül némi ellentét, mivel a hivatalos vendégek fejükbe

telmes fajok legázása és saját képükre formálása. Hát, ebből már sejthető, hogy mi célból is látogatták meg az emberlakta bolygókat... A harmadik, s egyben utolsó csapat a Protoss Birodalom, melynek tagjai szuperintelligens, psi-képességekkel megáldott, ám mindezek ellenére azért igen randa lények, őket ugyan-

ÚJ CSILLAG A REAL-TIME ÉGEN

csapat az emberiség, egész pontosan egy vírszályok dúlta, Konföderáció névre hallgató kis birodalom. A birodalom megnevezés persze erős túlzás, mivel a Konföderáció némas alapítói egy szerencsétlenül járt rab szállító-hajó túlélői voltak – ezek után mindenki kitalálhatja a környéken uralkodó állapotokat. A kettes

vették, hogy a Zergék által megfertőzött bolygókat porig égetik. Ez persze nem igazán nyerte el a Konföderáció tetszését, így tehát kialakult a sajátos kis hármastag, melynek tagjai mindenkori ellen hadat viselnek, akik nem Ők. Sőt, néha még saját maguk ellen is, de az efféle poénokat nem fogom feladni...

No lám, az éhvelés katonák megtöltésén az atomtöltet békés felhasználásának egyetlen módját...



kezdetén a Konföderáció oldaláról kezdjük a játékot, majd hatalmas kavargások után a Zergék oldaláról folytathatjuk a hódításokat, végeztül pedig a Protossok szülőbolygóját kell megvédelmeznünk. Mindeközben

a legharcdeztettebb játékosok számára is – csak épp túl sok forradalmi újításra senki ne számítson.

Először is magáról a grafikáról ejtenék néhány szót, mivel itt a legszeneszköbbs a fejlődés. A Warcraftban még teljes egészében felülről láthattuk a játéktérrel, a Starcraft ifjú viszont áttérték a jóval korszerűbb (s látványosabb) izometrikus perspektívára. Maga a grafika, mint arról a mellékelt képek is tanúskodnak, ezen felül is igen potársa sikeredett. Dacára annak, hogy a maximális felbontás 640*480, s "csak" 256 színben fut a program. Ennek köszönhetően egyébként a játék még egy 486/66-an (!!!) is eldöcög, ami manapság valóságos kuriózzusnak számít. Lám-lám, ezek szerint mégse szükséges egy középkategóriás grafikai munkállomás ahhoz, hogy jól is szórakozunk? Lehet, hogy csak egy kis programozói tudásra és józan észre len-

birodalmak dőlnek össze, "hősök" tűnnek el és tűnnek fel, hadjáratok fulladnak véres kudarcha – egyszóval zajlik az élet. A kb. 30 küldetést végigjártva egy nagyívű, meglepő fordulatokban ugyancsak bővekedő történet részesül lehetünk. Az egykori szövetségeseikkel néhány pályán után mint ádáz ellenfelekkel találkozunk, s ez szintén egészen sajátos hangulatot kölcsönöz a játéknak.

Aprópó, hangulat! Tán a Starcraft legszenálissabb újítása, hogy a különféle fajok oldaláról játszva nem csak az egyes csapatok grafikája és statisztikája, hanem maga a játék hangulata és alapvető mechanizmusa is különbözik. Például az emberek számára nyíró taktika mit sem ér, ha a Zergék mindent először hordáit irányítják. Minden félnek megvan a maga erősségei, gyengéi és különleges adottságai, ezekről bővebben a cikk végén térek ki.

Íme a remekbeszabott hadjárat és küldetészszerkesztő – vászoldalán hívós Win90-környezetben



Magára az irányításra sem vesztegetnék túl sok szót, mivel ez szinte teljes egészében megegyezik a Warcraft jól bevált rendszerével. Még maguk a nyersanyagok sem változtak sokat: a fa helyett kristályt, míg az arany helyett gázt kell gyűjtenünk. Illetve egy

A MESTERSÉGES UNINTELLIGENCIA

Mint arra már az eddigiekben is célzattam, a Starcraft és a Warcraft közötti szembeszökő hasonlóságok egyáltalán nem zavaróak.... Illetve általában nem zavaróak. Egy dolog azért akad, amiben továbbfejleszthették volna a programot:

Halg marsall! Is a Somme-nál, s rá is úgy emlékezett az utókor, hogy csak a csizmája volt ragyogó... A későbbi pályákon persze már alaposan meg kell izmálni a győzelemért, de itt sem az ellenfél taktikája javul fel, egyszerűen csak jókora főlényből indulnak a számítógép irányította csapatok. A félreértések elkerülése végett: nem vagyok egy mazochista alkot, nem akarok feltéte-

warez site-okon már lehet olvasni egy bizonyos "CD-key generator" programról, mely láttán alighanem a fejlesztőkön igen szapora csúszás türegett ki. Hát igen, a háború folytatódik....

Visszatérve az értékeléshez: a játék nem csak egészében, hanem részben is a tökéletesség határát súrolja. A grafika (a viszonylag kis felbontás ellenére is) rendkívül korrekt, a zenei alafestés egyszerűen bombasztikus, s maga az irányítás is tökéletesen áttekinthető és könnyen kezelhető. Külön elismerést érdemel a Starcraft-hoz mellékelte Campaign Editor is, melyet – mint az a nevéből is sejthető – nem csak térképeket és küldetéseket, hanem egész hadjáratokat is kreálhatunk. Saját hősséket, eseményekkel és egységekkel. Nem kell hozzá nagy jóstehetség, hogy előre lássam az Interneten hamarosan felbukkanó Starcraft-hadjáratok mindent elsőprő áradatát, ami már magá-

STARCRAFT

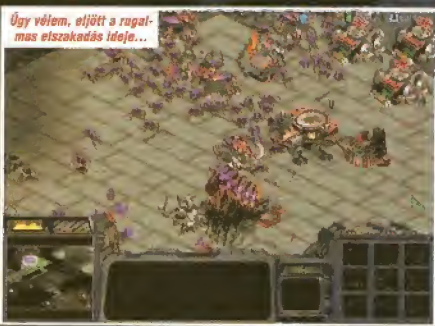


nül Rommel-szintű ellenfelek felett győzelmeskedni, de ezért nem értett volna ennél egy kicsit komolyabb Al-t összeütni.

A másik gondom az engine-nél a csapatok helyenként rendkívül idegesítő mozgása. Dicső hadgárok helyenként úgy löklésznak össze-vissza a zegzugos terepszakaszokon, mint egy nagy halom, különböző fegyverrel felszerelt turista.

Ez leginkább akkor tud idegesítő lenni, mikor rögtön oda is sétálnak az ellenfél lőterületébe, s ott elkezdnek össze-vissza lödözni. Épp ezért nem árt a gyűlekező csapatoknak kiadni a Hold Position parancsot, így azok nem veszik üldözőbe a menekülő ellenfelet. Ja, s mindennek fölött nem árt letölteni a Blizzard site-ról azt a patch file-t, ami (elvileg) orvosolja az efféle problémákat....

Úgy vétem, eljött a ragalmas elszakadás ideje....



Arcturus Mengok, egykori vezírünk ezzel az ikonjával akarta személyiségünket múlt időbe tenni (erre mondják, hogy fűsbe ment terv)



A szápon prosperáló Zerg kolónia több ismerősömnek is elvette az átvágást



dolgot mégiscsak megemlítenék: a különleges képességek kifejlesztését. Szerintem a Warcraft tényleg eredetibb része volt, hogy csapataink számára különféle varázslatokat, avagy mágiás adottságokat fejleszthetünk ki (a pámpél- Illetve fegyvertuningolásról nem is szólva). A Starcraft alkotói igen bőlezen továbbfejlesztették e vonalat, így rendkívül sok kombinációs lehetőség van a játékban. Az egymással hadakozó fajok mindegyikének megvannak a drága pénzben kifejleszthető, különleges támadási illetve védekező formái: stázmészó, atomcsapás, psi-vihar, föld alatt rejtőzködő szörnyek, aknamező, pestis, láthatatlan orgyilkosok – hogy csak néhány egzotikusabb meglepetést említek.

ez pedig a meglehetősen debil gépi (un)intelligencia. Nem vitás, hogy némi fejlődés e területen is tapasztalható a Warcraft-hoz képest, de az összkép még így is elég lehagoló... A hadjáratok első 4-5 pályája szerintem semmiféle kihívást nem jelent – még a legtehetségtebb stratégák számára sem. Az ellenfél taktikája származás: erejének csak a töredékét küldi támadásba, s azt is csak részenként. A megerősített védelmi vonalak megkerülésében sem igazán jelszódik, s mindennek tetejébe időnként teljesen aránytalanul gyártja az egységeket. Volt olyan pálya, ahol a jobb sorsra érdemes embereket irányító gép szinte csak és kizárólag a gyalogosokat ontotta, holott 10-12 tankkal könnyedén szétverhetné volna támadó ékeimet. Hát, efféle gyalogosruhakkal már megpróbálkoztam

MINDEN NAGYON SZÉP, MINDEN NAGYON JÓ...

...és mindennel meg vagyok elégedve. Teljesen. A Starcraft kapcsán felmerülő egyetlen negatívum már emlegetett szegye Al – ami multiplayer játékokban például nem is zavar túl sok vizet. Apró, multiplayer játékl. Természetesen a Starcraftot is lehet a Blizzard által üzemeltetett BattleNet-en keresztül játszani, egyetlen apró megszorítás: a gyári kópia hátoldalán található azonosítószám beviteléhez sajna ragaszkodni a program. Nagyon ragaszkodik. Ez amúgy nem egy rossz ötlet a Blizzard részéről, hisz így a kalózverzió bíró egyének kénytelenek lemondani az Interneten keresztül történő játék valóban nem mindennapi élvezetéről. (Már kérdés, hogy bizonyos

ban is garantálja a hosszú távú szórakozást. Záró gondolatként csak annyit: nem szokásom a kalózelles jelszavak túl hangos harsogása, mivel elég könnyen heláható tény, hogy ma Magyarországon nincs mindenkinek 10.000 forintja egy, azaz egy darab programra. Persze nem kötelező egy játékot kipróbálni, s még kevésbé kötelező azt 850 Ft-Átáért "learchiválni" – ám ezt úgy tizenhat-tizenhét éves sráccal, aki esetleg hosszú hónapokon át gúrlott a mostanra kiskategóriás géppé avanzsált PC-ért, a legjobb esetben is problémás. Sajnos ez a kis magyar valóságunk... Ugyanakkor viszont vannak olyan játékok, s vannak olyan fejlesztők, melyek egész egyszerűen megérdemlik, hogy egy eredeti gyári kópia erejéig megtámogassa a nagyjérdemi. Márpedig a Blizzard ilyen cég, s annak idején a Diablo is ilyen játék volt (s ezt alighanem a várva várt folytatásról is elmondhatom majd). S a Starcraft is ilyen játék. Ennyi.

starcraft

Starcraft Blizzard
http://www.blizzard.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBŐR

Minimum: 200, 16MB RAM, 32CD, DirectX 3.0
Kompatibilis videókártyák: 3Dfx Voodoo 2
Ajánlat: 32MB RAM, 32CD

Töredék gyártás, de az ismétlődő nem árt egy internet-hozzáférést sem

94%

ZERGEK

Kis túlzással elmondható, hogy a Protossok az elfek hi-tech megfelfedezése: kevesen vannak és figyelemreméltó mentális képességekkel rendelkeznek (mindezeket túl mondjuk igen csúfok is, de ez nem tartozik a tárgyhoz). Mindössze két sarkalatos pontban különböznek az emberektől: először is minden Protoss egység és épület rendelkezik egy erőterrel, mely megvédi az ellentől ármánykádásaitól. E páros természetesen regenerálódik, illetve egy Shield Battery nevezetű építménnyel fel is tölthető. Azon terjeszkedőnek sem oty egyzsír, mint az emberek esetében, mivel csak a Pylon névre hallgató építmény környékén képesek állni. Ugyanakkor viszont az építkezés szempontjából van egy igen komoly előnyük is: a "kétkezes" munkát végző robotnak (Drone) csak az alapfeladatellátás kell ott lennie, tehát jóval kevesebb idejét köti le az építésre.

Általában elmondható a Protoss egységeiről, hogy erőterüknek hála, (vagy szűkebbnek és különösebbnek a Zergek illenem emberek katonáival). Viszont igen erőseknek csak azokat jellemezhetjük, akik a kezük között tartják a kezük között. A Protoss csapatok alapja a Zealot nevű harcos katonák csapata, közelharcban féltelenül ellenfeleket. Gyengébb, hogy nem rendelkeznek társulási fogvatartással, így nem áll mellőlük néhány Dragoon is kirendelésre. Ez utóbbiak afféle zsebmester egységek, tehát minden körülményben minden ellenfél ellen megállják a helyüket. Nem számít még a Protoss tűzcsőrejtő (Reaver), helett ez az egész játék egyik legerősebb egysége. Igen hosszú, igen drága, viszont kiválóan alkalmas a rohamozási ellenségek megállítására. Fogynak továbbra is, így különösen jó használatát az emberek gyalgosai, illetve a Zergek ellen. Tánadássalak viszont alaposan felkészül, bár egy kellőképpen rafinált hadvezér ezt a problémát megoldhatja néhány Ircamp (Shuttle) használatba vételével.

Igen, ezzel is is érkezünk a Protossok legfőbb erősségéhez: a lé-

gierőhöz. Szerintem mind a Zergék, mind pedig az emberek ellen ez a győzelem kulcsa. Rögtön a középső is válog a legerősebb légi egységgel kezd: az anyahajóval (Carrier). Ezek a jól megtervezett leghajószerkezetek magukban nem sok vizet zavarnak, viszont néhány vadászegységgel felkapva már halálos ellenfelek. A vadászegységek technológiai szintjét egyébként nagyon megejtő fejlesztési a maximumra, még ha az nem is lesz egy ócska mutató. Utat kellőképpen felszerelt anyahajó még a legjobban megtervezett bázist is pillanatok alatt a föld színébe teszi egyenlőre. Óvakodni legfeljebb a Zerg Scurge-októl illetve az emberek csatahajóitól és orgyikasztól kell, a többi légi egység aligha jelent majd problémát. A Protoss felderítő (Scout) szintén Kenney legény, bár az anyahajóhoz képest aránytalanul drága, s jassan is használhatók. Nem is igazán ér meg efféle árú kibővítést vezető, de a drága nyersanyagot... Az Arktorek szintén hordolási gyártási költségek ellenére is megéri a pénztől. Közvetlenül a lapokba valamint szűkebb körökben. Ez utóbbi kettőnek kedves darab: jó időre "elfagyasz" egy ellenséges egységet, am a csata hevében talán egy halálos felület. Az Arktorek anyahajó kimbizás az egyik kedvencem, e módon szinte sebezhetetlené tehetjük az amúgy is brutális Protoss legiót.

Hopp, majdnem kihagytam a Templárokat, halett ki a másik kedvencem. A félreértések elkerülése végett: ezek gyalogos katonák, s harci statisztikájuk sem túl macorak. Viszont halálsebességű halállosabb varázslatok vannak, de ezek közül is kiemeltem a psi-vihar, mely az egész játék talán leghalálosabb fogvára. Törölhető, sebez a lapokból illetve bedobott egységeket is, különösen effektív a nagy tömegben rohamozó ellenségek gyalogosai ellen. Persze nem ez a legmunkásabbabb felkészülés. Képzeliük el, hogy egy jól irányított psi-vihar micsoda pusztítást víhet végbe mondok az ellentel bázisánál sűrűlő munkások között, akik nem igazán vannak felkészülve az efféle rít meglepetésekre...

EMBEREK

Az emberek legzi erőssége a különféle furmányos harci egységek rejlik. Ezek gyártása és megtelése felszerelésre persze elég sok időbe valamint nyersanyagba kerül, úgyhogy a klasszikus vilámmáharos taktikát nyugodtan is feltehetjük. A játék második felében, a szükséges fejlesztések és épületek birtokában viszont már kényelmesen hanyatt is dőlhet a mindenkori tábornok úr: az ide a humánusok dolgozik. A gond csak az, hogy a játék első felét is ki kell húzni valahogy, amhez igen nagy segítséget fognak nyújtani a bunkerek és rakétatornyok. A bunker egyébként különösen kellemes találmány, mivel négy gyalog beléphetnek, akik így teljesen védelem lesznek a gaz ellen mesterkedéseitől. Ez idilli állapot a bunker megsemmisítésével ugyan véget ér, viszont a bent tartózkodók még ilyenkor sem pusztulnak el – a romok mögött előlépve folytatják a harcot, mintha mi sem történt volna. Az ideális védelmi vonal szerintem két (későbbi pályákon négy) bunkerből, egy vagy két rakétatornyóból és néhány ostrom tüzérből áll. Ez SCV-1 (ez volna a Starcraftban a "paraszt"), mivel az emberi épületeknek van egy igen kellemetlen sajátossága: súlyos sérülések után (vörös szín) szép lassan elkezdnek összedőlni, azaz tovább csökken a HP-ük. Na, derék SCV-ink itt lépnek a képbe, mivel nem csak a megromlott épületek, hanem megsemmisített egységek kijáratására is kiválóan alkalmasak. Amúgy az emberi építmények rendelkeznek még egy igen kellemes adottsággal: képesek repülni, azaz a nyersanyagok kimerüléssel szépen felszerelhetjük a sátorfánkat és új helyhelyeket keresünk. Tán mondanom se kell, hogy a békésen repkedő épületek láttán az ellentel legerősebb grási izgalomba szokott jönni, úgyhogy nem árt némi kísérletet is bevetni a költözödések mellé...

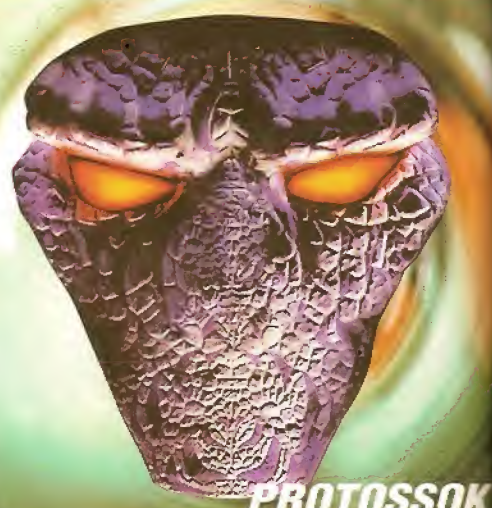
Az emberek oldaláról jászva a legerősebb egységünk a

Gusztalanul egy népség, mi tagad. Az emberektől és Protosktól eltérően nem gépek, illetve a szó klasszikus értelmében vett épületek használnak, hanem hatalmas bio-monstrumok. Ezek a méretes trütyik lárvákból növesztethetők ki, s magukat a lárvákat egy Lair névre hallgató nyálkás kocsonya termeli. Elvagygyerjű, nemde? Ebből a mechanizmusból adódik, hogy a Zergék vidám életének központi része a Lairre, ekkoról nem árt kettőt-hármat is kitenyészteni. Amúgy minden Zerg "épület" és egység folyamatosan regenerálódik, tehát ha lassan is, de visszakapja elvesztett élettelapontjait. Epp ezért a drágább és súlyosabb sérüléseket érdemes visszavonni egy kis pihenőre, amíg ismét erőre kapnak. Az épületekre visszatérve: efféle monstrumok csak a creep nevezetű lézi terem. Ez az épület már csak azért is kulcsfontosságú, mert a későbbiekben Spore Colony-vá illetve Sunkan Colony-vá fejleszthető. Az előbbi épület az ellentel repülő egységeit befalja meg, míg az utóbbi a szárazföldi támadók számára tartogat kellemetlen meglepetést néhány lézi csap formájában. Tapasztalataim szerint egyébként a Sunkan Colony-k építése nem túl jó befejtés, bázisunk inkább Zergling és Hydralisk csapatokkal érdemes védeni.

Az eddigiekből gondolom mindenki kitálla, hogy a Zergék igen szapora lények. Nem kell hosszas építkezésekre bonyolodnunk, ha elég lárvával és nyersanyaggal bírnak jóformán folyamatosan küldhetjük az ellen nyakára randáblónál-randábló börtönök. A Zergék legnagyobb gyengéje, hogy nem rendelkeznek igazi "tűzcsőrejtő", s legfőbb lényük csak közelharcban jeleskedik. Epp ezért kiscsújtul fel arra, hogy a tűzcsőrejtő védelte állások ellen rohamok igen-igen nagy nyílászárókat fognak eredményezni. A kimerülő erőforrásai részemre közül először is a Zerglingeket említeném meg, mivel eleinte ik képek majd dicső seregeket magát. Ezek a kutyaméretű lények igen gyorsak, viszont ezt ellenpontozandó baroml könnyen elpusztulnak és semmiféle társulási

gyógyerrel nem bírnak. Van viszont egy nagyon kellemes vonásuk is: egyetlen lárvából két Zergling tenyészethető ki, tehát a vesztéskor utánpótlása nem fog túl sok gondot okozni. A Hydraliskok már fajtájukkal teremtmények: többet bírnak, tudnak jól s ehhez mértén gyártási költségük is magasabb. Nagyobb tömegben lévédeként is működhetnek, amire természetesen igen nagy szükségünk is lesz. Gyorsan jelennek néhány szől a Burrow képességről is, melyel lények beáshatják magukat a föld alá s ott viselkedhetik át a neheze napokat. Sok játékos válogások kis seregeket tart itt minden tartalékban, ám szerintem ez nem túl szerencsés megoldás. A beasott egységek összegyűjtése ugyanis elég körülményes dolog, ez idő alatt pedig egy profil ellenfél felszerelése bázisunkat. Sokkal jobb járunk, ha elejtünk néhány Zerglinget a terek távoli pontjain, s így időben értesülhetünk az ellentel csapatmozgásairól.

Ami a légi egységeket illeti, ezek közül először is a Scurge nevezetű kis kamikaze/felderítő lényről emlékeznék meg. Ezek rendkívül vicces jászok: kiszemelnek egy légi célpontot, betelohannak s rögtön fel is robbantják magukat. Három-négy Scurge még az emberek csatahajóival és a Protoss anyahajókkal is elbíri – ami pedig nem kis győzelem. A központi bázisunk létezésére épp ezért érdemes egy kisebb flottányi Scurge-ot állomásoztatni, ami igen kellemetlenné fogja majd oríntni az ellenséges csapatmozgásokat. A Zergék "vadászegye" a Mutaliszk, amik igen rohadék, igen megsejtő hangon káromnak, viszont ehhez képest nem túl használhatóak. Van viszont egy rendkívül áldásos képességük: a Spire feltelestése után fel tudnak vonni egy "bombázó" (ezzz Guardian) alakot is. Na, így már jóval használhatóbbak, nagyobb tömegben egész sereget pusztíthatnak el. Szerintem egyenként a Guardianok a Zergék legerősebb lényei, hátr egy komoly túli azért van velük: légi célpontok nem támadhatók (nem bír, ere vannak a Scurge-ok). Remélt használatuk még a Zerg kényelmét és az ultraléteket is, viszont a Defender névre hallgató, mérgezőhódot és gyilkos köröket eregető rémség viszont nem túl eredményes példány.



PROTOSK



tank lesz, ezek a baroml lassú, de szívós, és komoly tűzrel megállítható járművek jelentik a csapat a győzelemhez. Sajátosságuk, hogy nem fejlesztésképpen társítanak a "ocsmor-üzemmel" felvenni ilyenkor nem képesek megmozni, viszont tűzrejtők és liftek is jelentősen megné. A dolog szépségéből csak annyit, hogy a közvetlen közelharcban töltőből ellenfeleire nem tűzelhetnek, úgyhogy a kellemetlen kiegészítőket elkerülendő mindig biztonságos megfelfedező gyalogos fedeztetik is mellőlük, akik majd szépen távol tartják az ellent. Itt fűleg a Galati nevű visszatérő létegetek ajánlanám, mivel ezek meglehetősen szívósak és remekül használhatóak a légi támadók visszatérő létegetek.

A későbbi pályákon igen komoly gondot fognak jelenteni a lapokból ellenfelek is, melyeket csak igen kevés egység képes érzékelni. A rakétatornyok például tökéletesen megfelelnek a célra, de támadásnál ezzel nem igazán vagyunk kiegészítve. A Scientific Vessel már jóval használhatóbb példány, mivel egy halom kellemes képesség mellett még a lapokból lényeket is kiszúrja. Harcba nem igazán jeleskedik, tehát erősen ajánlott a védelemre pár vadászrepülő (Wrath) kirendelni.

Ha már a légierőről tartunk, szólnék még a horroszisztikus fenntartási költségekkel és túzrelvű pár csatahajókról (Battlecruiser) is. Ezeket impozáns méretük ellenére sem érdemes magukban bevethet, igazán halálos győzelemre csak a Yamato-egyű kifolytatása után válnak. Ekkor viszont már nincs megállás, az ellentel örömralt egyetlen lövéssel múlt időbe teszik.

Hopp, itt a hasáb vége s még egy csomó humores dologról nem szóltam. Például a rendkívül vicces orgyilkos (Ghast)-atomcsapás kettősről sem, pedig ezzel rendkívül sok borsot törhetünk a gaz ellenfelek orra alá (főleg multiplayer játékokban). Hát, ezek kikapcsolását már a nyolcs olvasóra vagyunk kénytelen bázisul...

Olé, olé! Félreértés ne essék, nem Fradimeccsen vagyok, csak abbéli örömmel próbáltam hasánsy rikoltozással kifejezni, hogy végre-va-lahára egy egyszerű küldetéslemez kaparintottam a kezem közé. No persze nem is valami unofficial próbálkozás, hiszen az Activision által hivatalosan kiadott Dark Reign kiegészítő csomagról van szó. Címe: Rise Of The Shadowhand. Természetesen az eredeti játék is szükséges a hozzá.

A történet a kézikönyv alapján meglehetősen szívevényesnek tűnik, de azért megpróbálom diámbéban előadni. A gonosz birodalmi (Imperium) seregeket a Szabadság Őrlemez (Freedom Guard) csak időlegesen sikerült visszaszorítani. Nemcsak megjelentek egy újabb, minden eddiginél halásabb fegyverrel, amely egész planétákat képes volt elpusztítani (hogy honnan vették ezt a már-már szexuális újdonságnak tűnő történetet, arról halvány illa gózon sincs...).

A Freedom Guard kétségbeesésben bázisuk evakuálása mellett dönt: az Emancipátor zászlóshajó vezérletével előlme a flotta. Rög-töm a felszállás után felbukkannak a birodalmi hajók, és csak óriási veszteségek árán sikerül a csatát az Emancipátornak túlélni. Mivel a hajó sérülése miatt még egy ütközet már végzetes lehet a számára, ezért a parancsnok merész húzással egy tér-ido kapun keresztül menekül el a birodalmi flotta elől. A vert sereg a galaxis túlsó felén találja magát, több ezer fényévtári távolságra kiindulópontjuktól. A menekülő még csak nem is sejtik, hogy hol bukkantak föl, de a rendszerben négy bolygó közül kettő alkalmas az emberi életre. A felszám alapos vizsgálata után kiderül, hogy ezt nemcsak ők tudják: egész véletlenül a birod-

alységeket előállítani, valamint két terraformer egység.

A terraformereknek két fajtája van: a Road Terraformer a nehezebb terepet megtisztítja, ezáltal gyorsabban haladnak a szárazföldi egységeik. Kiválóan használható pl. erdős területek irtására. A Marsh Terraformer pontosan ellenkező tulajdonságokkal bír, ergo az ellenfél lassítására használható.

Egyszer használatos egység mindkettő. A Freedom Guard oldalán új küzdelemünk a Ninevah bolygó őslakóinak sorából kerülnek ki – már amennyiben egy hatibővű skorpíó-szerű lényt küzdelemnek lehet nevezni (mi maradjunk a játékban szereplő Gant névén).

Jól ismert csapatok mellett továbbfejlesztett változata: gyorsabb a vizen és rendelkezik egy lézer üteggel is. Hátrányára változott, hogy nyugalmi állapotban a camouflagé nem alkalmazható rajta. A Power Striker nevéből adódóan a birodalmi Taelon-generátorok legfőbb ellenfele – pillanatok alatt megszünteti az ellenfél házisan az áramellátást, ami katasztrofális következményekkel járhat.

A birodalmi Shadowhand sem tévedett hibába az elmúlt pár száz évben: a Reaper a legerősebb gyalogos egység a játékban, arról nem beszélve, hogy neutronfegyverrel speciálisan az őslakók ellen fejlesztették ki. A Gemini Tank egy gépiesített Dr. Jekyll-Mr. Hyde: az egyik állapotban a leggyorsabb közepes méretű tank, de támadáskor egy lassú nehéz tankká

síjára odafentről. A páncélzata azonban nem a legjobb, és újratöltés nélkül fegyvertelen. Az Osiris projekt legdurvább fegyvere az EMP device: a Freedom Guard főépülete (headquarter) a célpontja, megszünteti a kommunikációt az ellenséges parancsnok és egységei között – a hatást nem kell részletezni.

A Shadowhand Osiris matrix épülete, a másik oldalon pedig a Biocom, mint már említettem az új egységek egy részének előállításához szükséges, ezenkívül feltételei a HQ szint-ugrásának is.

Mindkét oldalon 7 új pálya áll rendelkezésünkre – az új bolygókból adódóan új felszer-

ekkel is. Az irányítás az alapjátékhoz képest semmit sem változott, az új egységek használata nemcsak ajánlott, de van ahol kötelező is. Egyébiránt igen használhatóak lettek mindkét oldalon. Magát a kiegészítőt jó szívvel ajánlom minden Dark Reign fanatikusnak, nemcsak az új egységek és pályák miatt, hanem mert új zenéket és nem utolsósorban elképesztően jó minőségű, új videókat is kapunk. Rengeget új multiplayer pályát is tartalmaz a CD, amelyek közt igen jól meg-

szervezték is akadnak: pl. két emberi player a gép ellen. Amennyiben Instant Action választunk, az eddigi két főt helyett már négyet választhatunk (a plusz kettő a Shadowhand és a Xenite – ja, ez a fedőneve az új Freedom Guard csapatoknak). Az alapjáték egyébként szerencsére igen nehezeze sikerült, szóval csak azoknak ajánlom, aki egyszer-kétszer már végigvitte az eredeti játékot.

Egy szó, mint száz: kiváló mission disk – bár mindegyik ilyen lenne!

ÚJRA HÚZHAT! DARK REIGN RISE OF THE SHADOWHAND



lom titkosrendőrsége, a Shadowhand már több, mint háromszáz éve befészkelte magát a rendszerbe, ahol is az Osiris fedőnevet viselő titkos projektet dolgoztak. A galaxis túlsó felén sem könnyű az élet a Freedom Guard számára. Tovább menekülni értelmetlen: a felkelők elhatározták, hogy utolsó lelhetlenségig harcolnak a gonosz birodalom zsarnoksága ellen – és itt lépünk be mi is a történetbe.

Nos nézzük, miféle újdonságokkal találkozunk az alapjátékhoz képest. A Freedom Guard oldaláról hét, a birodalmi oldalról öt új egység található. Mindkét oldalon szerepel még egy-egy új épület, ezekből lehet az új

és nagyobb a páncélzata, valamint a tűzerje. Az avenger a régi Outrider-típusú egységek felhajtója. Nehézbombázó, őrási tűzerővel rendelkezik, közömböten az Emancipátor roncsaiból kimenekített energiatörpedőknak – de két nagy hátránya is van: gyenge páncélzattal rendelkezik, valamint minden egyes lövés után újra kell tölteni. A Rat Mk2 az első részről már



alakil át, miután a hajótörmelékre fordított energiáját a fegyvereibe és a védelmi berendezéseibe transzformálja át. A Fury a birodalmi oldal mecharwarrior, minden felszínre képes mozogni, lker Tachion-gyűjje és lézere segítségével írja a jónépet. A Hades Bomber esetében is igaz a "nomen est omen" kitétel: pakolli élményben lesz része a megtámadottnak, ugyanis egy jó adag napalmot kap majd a buk-



rise of the shadowhand
Activision/Aurac
http://www.activision.com
L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z N A T O S Á G
S Z A V A T O S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: eredeti Dark Reign

Mint küldetéslemez, akár
etalonnak is szolgálhatna

88%

Az elmúlt hónapokban csurig telítődött az autós versenyek játékok piaca. Elég ha csak az 576 Kbyte idei számlált átlapozzuk: mind-egyikben volt legalább két autós játék. Ezen mondjuk nincs is semmi meglepő, figyelembe véve azt, hogy mostanra értek meg azok a fejlesztések, amelyeket a 3D-kártyák megjelenése inspirált. Bizony ezek a gyorsító kártyák csodálatos dolgokra képesek, eleinte még én is elhittem, hogy a segítségükkel a PC végleg lepiáltta a 32 bites konzolokat. Sajnos azonban mostanában egyre inkább az az érzésem, hogy a programozók alatt nagyon elszaladt a ló. Az egyre újabb és egyre drágább eszközök már nem annyira a programok minőségét javítják, hanem csak a készítőket "kényelmesítik el". Hiába van egy 3Dfx kártya a gépünkben, ha nincs egy gyors procink, kénytelenek vagyunk a legjobb látványeffekteket kikapcsolni. (És akkor ráadásul még azzal kell "vigasztalódunkunk", hogy hamarosan itt lesz a kártyák újabb generáci-

sóinkat tehát rögtön le is hűtenénk, hogy a címnek semmi köze az azonos nevű heavy metal bandához.) Amolyan Blade Runner-korabeli, reklámokkal tell, modern városokban fogunk száguldozni, természetesen az oda passzoló, lapos építésű, áramvonalas sportjárgányokkal. Ha a 3D-engine tudását számba vesszük, nem csoda, hogy a csapat olyan sokáig nem halatott magáról. Hogy a kocsi szép, gömbölyű formáit elérjék, csak az autók több mint 500 poligonból állnak (darabonként), amelyek ráadásul mindig az adott fényforrás szerint vannak beárnyékolva; vagyis

fektus és egy 3D-kártya segítségével tudja a gép igazán produkálni, ami az sem elhanyagolható, hogy a hardveres gyorsítás kikapcsolása után is még élvezhető marad a játék sebessége! (Magyarul a 3D-kártya nem alapkövetelmény.)

A LÁTVÁNY

A játék során összesen 10 kocsihoz lehet szerencsénk, amelyekkel a Transatlantic Speed League versenyzőjeként Európán át, majd az Egyesült Államokon

felhőkarcolók és modern "üvegpaloták" árnyékában, betonpalánkokkal szegélyezett utakon kanyarog a mezőny. Az épületek elrendezése és formája valóban valódi városokat enged sejtetni: ha oldalra pillantunk egy-egy üzletközpontot, nétn egy benzinkutat láthatunk elsuhanni. A Digital Illusions grafikusai nagyon ügyeltek, hogy a fantázia teremtette helyszínek realisztikusnak hassanak, ezért a terepen minden egyes poligon színárnyalatát a körü-

A volánnál Lemmy Kil

ója, amlért ismételtlen kénytelenek leszünk pénzt kiadni.)

A SEBESSÉG

Szerencsére azonban a szoftvercégek között is akadnak kivételek, példának okáért itt van a legnagyobb skandináv fejlesztő cég, a Digital Illusions. A kitűnő svéd gárdát a régi Amigások jól ismerhetik, hiszen a flipper-trilógiájuk (a Pinball Dreams, Fantásies és Illusions) minden idők legjobb Amigás játékanak számít. Hosszú csend után most a Motorheaddel ismét a minőséget célozták meg: egy futurisztikus autóversenyre invitálnak minket, amihez azt a bizonyos ritka "játéktermi érzést" ígéri. (A metálós olva-

jól látható, amint például az utcai lámpák fénye szépen végigfut a jármű oldalán. A pályák kialakítása hasonlóképpen részletes, mindegyik több mint 30.000 poligon felhasználásával készült. A grafikai "motorok" tehát sokszor több ezer poligonon kell egyszerre, egy képernyőn dolgoznia, s mindezt – hogy a játéktermi érzés megvalósuljon – ráadásul megfelelő sebességgel kell tennie. Az eddigi PC-s játékok (kevés kivételtől eltekintve) többnyire csak a 30 képkocka/másodperces sebességet tudták tartani, ám a Motorhead átlaga valahol 50 körül mozog. Figyelembe véve a fentebb említetteket, ez szinte kész csoda! Igaz, ezt az értéket egy kevéske kód ef-

keresztül 8 gyönyörűséges pályán állhatunk rajthoz. A versenypályák nagyrészt városi szakszokból tevődnek össze, de néhol a szabadba is kijuthatunk, az egyik pályán pedig egy elhagyott bányán vezet keresztül. A közeljövőben járunk, tehát az alaphangulat – ahogy már említettem – a Szárnyas Fejvadász világot tükrözi. Az esetek többségében reklámtáblákkal teli utcákon, felüljárók alatt,



A Blade Runner-rajongók otthon érezhetik magukat a pályákon



A híd árnyékából egy szép előzést indítok



Egy ilyen autósztárást vajon milyen magas pályadíjat kérhetnek?

lőtte lévő fényforrások szerint állapították meg. Ettől hat olyan valóságnak az egész: noha az épületek kidolgozása és a textúrák felbontása nem jobb, mint bármely más játékban, az árnyékoknak köszönhetően úgy tűnik, mégis az. A grafikusok részéről például egy egyszerű, de zseniális fogás, ahogy a monumentális épületeket – ahogy szokás – alulról világítják meg, vagy ahogy az iroda-házak ablakából mintha neonfény szűrődne ki. Az összképhez nem kis mértékben hozzájárulnak a csodás fényeffektek. Villognak a bóják, az alagutakban futófények cikáznak végig, a magasabb épületek tetején (mint például a kábelhidak pillérein) is jelzőfény villog, és persze mindegyik kocsinak ég

a fényoszórója és az utcai lámpák is világítanak. Bár ezek a fényeffektusok (a kandeláber-kivételével) valójában nem világítják meg az őket környező poligonokat, nagyon valószínűnek hatnak, ugyanis a legapróbb fény is egy kicsit befátyolosodik a képzeletbeli kameránk lencséjén. Az innen-onnan előbukkanó fények egyfolytában elkápráztatnak minket, a teleobjektív effektus

hevében elvárható. Noha civil forgalom nem zavar minket, azért érezhetjük, hogy mozgalmas nagyvárosokban járunk. A pálya mentén gyakran repül tova egy-egy űrhajó, a pálya fölött néhol lebegő rendőrautók járőröznek villongó fényekkel, a magasabb felhőkarcolók oldalán láthatjuk a lifteket működni, s csak úgy mint a Blade Runnerben, néha reklám-léghajók úsznak át a légtérben.

A VERSENYEK

Az opciók elég sokfélék, de nincs bennük semmi különös. Van ugye-

resztül, nyolcan egymás ellen csak igazán élvezetes a játék.) A fő " attrakciót " a League Race jelenti, ahol 7 gépi versenyzővel mérhetjük össze a tudásunkat. A legjobb időinket a Time Attackkel, és a Ghost Mode-dal próbálhatjuk megdönteni. (Ha valaki esetleg nem tudná: a Ghost Mode-dal a futam idejére egy korábbi eredmény szellemautója kapcsolható be.) A League Race-ben három versenyzőstálya indulhatunk, s ahogy haladunk előre, úgy nyílnak meg az újabb pályák, és úgy válnak választhatóvá az újabb köcsik. A versenyeken végeztük az ügyes-

dén elvezeti ezeket az autót, hiszen hiába csúsznak meg a gumik, az uralmunkat soha nem veszítjük el a jármű felett – csak akkor áll az autó keresztbe, ha tényleg nagyon bénák vagyunk.

Levonva a konzekvenciát tehát könnyen meg lehet, hogy hosszú távon a megszállott autóversenyzők továbbra is a Screamer Rally-t vagy valamelyik F1 szimulációt fogják nyüszölni, de azért látványosságként egyáltalán nem rossz program a Motorhead. Aki valóban arra a bizonyos játé-

MOTORHEAD

ister!

pedig tökéletesen működik: ha takarásban van a fényforrás, természetesen az effekt is eltűnik. (Ez ugyanis egyes játékokban nem ilyen egyszerű.) Ha pedig már úgyis a látvány-effektusoknál tartunk, akár sorolhatom is őket tovább: az aszfaltot megsúszó gumik természetesen füstölnek, és hosszú fekete csíkot húznak, a lökdösődések során a falaknak csapódó autók oldala frankón szikrát vet, a figyelmen kívül hagyott bójákat, reklámtáblákat sodorhat el, szóval minden úgy történik, ahogy az egy féktelen verseny



A start pillanata egy izgalmos szemszögből



Néhol hagyományos díszletek között zajlik a verseny

bár gyors verseny (Quick Race), aztán szabadon választott futam (Single Race), s természetesen van Multiplayer játék is. (Hálózaton ke-

kedéseinket vissza is nézhetjük, s ha nagyon elégedettek vagyunk a látottakkal, akár el is menthetjük az egészet.

Bár kétségtelenül az a legjobb szórakozás, ha hálózaton keresztül egymással próbálunk kitolni és egymást szorítgatni a falhoz, azért a gépi ellenfelek sem megvetendő – az intelligenciájuk úgy lett megkódolva, hogy a játék során tanuljanak, és reagáljanak a manővereinkre. Ennek köszönhetően nincs két egyforma verseny, nincs egy állandó formula, ami szerint vezetve mindig győzni fogunk. Mondjuk azt azért nem mondanám, hogy a játék túlzottan nehéz, ugyanis a kocsi kezelhetősége viszont nagyon egyszerű. A sportos járgányok kemény rugózásúak, és minthogy végig aszfalton folynak a versenyek, "rallybajnokoknak" a program nem jelent kihívást. Bárci könnye-

termi érzésre vágyik, nem csinál rossz vásárt ezzel a játékkal.

V.Z.



A hajtókarok ideális helyek az előzésre

motorhead

Gremlin Interactive/Digital Division
http://www.gremlin.co.uk

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: PIII, 24MB RAM, 4xCD, Win95
Ajánlott: PIII, 32MB RAM, 3D-kártya

Kétszeres árú tekintve a Motorhead valóban a játéktörténelem egyik szívegyenese

89%

Egy jó motorverseny megírása kétség-telenül sokkal körültekintőbb munkát igényel, mint egy egyszerű autós játéké – eme állítást igazolja az a tény is, hogy ebben a műfajban bizony nincs túlkínálat a piacon. A közönség többsége elvárása kétélű kardként függ az alkotók feje fölött: egy ilyen programnak egyrészt a motorozás valódi élményét kell visszaad-

visz minket a motorunk: a második pályán egy gyönyörű tengerparton rajtolunk. Az ötlet mondjuk elég extrém, kíváncsi lennék ugyanis, hogy aki ezt kitalálta, mit kezdene egy superbike-kal a tengerpart homokjában. Az ilyen pályákön igazán lecserelehetők volna a gépeket crossmotorokra (mint a Moto Racerben). A helyszín viszont kétségtelenül festői: rögtön egy frankó kis öblöt kell meg-

hármon pályát – ehhez mindössze csak meg kell nyerni az arcade versenyt az első három pályán a nehezebb fokozaton. A negyedik pálya ismét sziklás tengerparton játszódik, csak hogy immár a mezőny felkanyarodik a sziget belsejében húzódo kis köves, kavicsos útra. Ez a pálya egyébként nagyon rövid, igaz, hogy az út keskenységének köszönhetően kényyszerűek vagyunk kicsit

szerencsét, ám a következő négy pálya fel-derítéséhez e cikk elkészültéig még nem volt elég türelmem. Hogy miért? Rögtön

Az előttem haladó, mintha egy kicsit túlságosan is bedöntött volna a kanyarba



SZOLID MOTOROSOK

nia, másrészt viszont kicsit el kell rugaszkodnia a valóságtól, hogy a játék könnyen irányítható és egyáltalán játszható legyen. Tavaly a Delphine megmutatta, hogyan kell realiztikus motorversenyt készíteni: a Moto Racerben valóban úgy kell döntögetni a superbike-okat és ehhez úgy kell áthelyezni a pilótának súlypontját, ahogy a valóságban: megfelelő sebességnél a megfelelő mértékben, és persze a megfelelő időzítéssel. Elég csupán egy pillanatnyi fáziskésés, és máris a palánknak csapódunk. Nos, a Ubi Soft gondozásában megjelent Redline Racer ennek pont az "inverze", ám ennek ellenére legalább olyan élvezetes mulatság.

A Redline Racer egy bármikor elővehető arcade "automatának" készült, s mint ilyen, a játéktérmi versenyek hangulatát próbálja az otthonunkba csempészni. A legfőbb szempont a tetszetős külsőn volt, amihez természetesen a 3D-kártyák tudását hívták segítségül. Grafikailag a játék nem is marad el a legújabb automatáktól: a kifogástalan külalakú 3D-s motorkerékpárok remek kidolgozású tájakon repesztenek, többek közt hullámozó tenger mellett, vagy épp szakadó hóesésben. A terep "kirajzolása", a képernyő frissítése tökéletesen sima – szinte nem is érezzük, hogy ilyen profi grafika mellett ez hogyan sikerült kivitelezni. A dolognak mondjuk van egy kis trükkje: amint

Hegyek között, világok között zakatol a motor...



az a figyelmes szemlélőnek feltűnhet, a tájak egy csöppet mesterkélték, aminek az oka, hogy minden tereptárgy a pálya közvetlen környezetébe lett bezsúfolva. Távolságra soha nem látni, hiszen szinte minden verseny mélyutakon folyik; az az hol egy szikla, hol egy domb, hol pedig fák szegélyezik a pályákat, de legjobb esetben is csak a végtelen tengerre van rálátásunk. A gépnek tehát csak ezt a kevés terepet kell "észben tartania". (Amikor egy kissé kiszaladunk a pályáról, furcsának is tűnhet, milyen közel van a "világ vége".)

A HELYSZÍNEK

Joggal mondhatjuk tehát, hogy minden ismerésünk a grafikusoké. Az első pálya még csak egy egyszerű aszfaltút, ami egy sivatagi kanyonban fut végig, ám már ez is sejtetni enged valamit, mi várható még. Ahogy haladunk előre, egyre szebb tájakra

kerülünk, majd egy csodaszép vizesés alatt húz el a mezőny. Sziklák, szárazra vontatott halászhajókat kell kerülgatnünk, s nagyokat ugrathatunk a homokbuckákon. Hogy ne legyen túl egyszerű a dologunk, a pálya nyomvonalát a tengerparti deszkamólió cölöpeivel jelölték ki. A harmadik pálya legalább ilyen nehéz: a rétek, szántóföldek és erdőségek határára húzódo aszfaltút egyrészt nagyon keskeny, másrészt elég kanyargós. Hosszas játék (és szenvedések) árán végül sikerült behoznom a következő

visszavenni a tempóból – főleg a sziklák között, ahol szűk résekben kell átvirozunk. A következő, az Orchard Lane pálya ugyanolyan vidéki miliőben játszódik, mint a harmadik helyszín, ám még több a kanyar, az ugrató, és a beláthatatlan emelkedő. Az első igazán új környezet a Grand Blanc pálya: szakadó hóesésben, egy fenyves hegyvidéken kell motoroznunk, ráadásul a pályáról csak egy keskeny sávon láptoltatuk el a havat. A sűrű hóeséstől alig látni előre, ám nehogy azt higgye valaki, hogy ezzel a grafikusok csak munkát akartak megspórolni: a táj ugyanolyan részletes, mint bárhol máshol. Ha csak egy pillanatra is, de a ködből mindig előbukkan egy-egy faház, egy sziklás hegyoldal, egy útlejelzés, esetleg egy parkoló helikopter. A játék dobozán olvasható információ szerint a programban hat különböző környezetben összesen 10 pályán próbálhatunk

megmagyarázom.

SZERENCSEJÁTÉK?

Rég nem húztam fel magam egyetlen játékot sem annyira, mint ezen a Redline Raceren – néha (a monitorom és billentyűzetem megóvása érdekében) egész egyszerűen kényserpíhenőt kellett tartanom. Noha a motor irányítása jóval egyszerűbb, mint a Moto Racerben (hiszen mégis csak egy arcade stílusú játékról van szó), az emberem sokkal többször fetrengett az út porában. Az esések amúgy még egyetlen motoros játékban sem voltak annyira realiztikusak: a pilótánk frónkón úgy repül el, mint egy hús-vér ember, a motorkerékpárja meg pontosan úgy szaltózik és pörög a nyomában, ahogy a falról vagy oszlopról éppen lecsapódott. A motorokkal kétségtelenül túlságosan jól lehet manőverezni, mégis valahol a viselkedésük nagyon valóságos. Ha véletlenül rámegegyünk egy nem kívánt ugratóra, bizony már repülünk is ki a pályáról. Aztán például amikor feletlenül egy bukkános útszakaszon turbózzunk, úgy ahogy kell megdöbölünk az első kerek, majd kiszalad alólunk a motor, a pilót-

tánk pedig egy hátast vet a talaj felé. Vagy említhetném azt, amikor a göröggyűs kanyarokban kidobódik oldalra a hátsó kerék – csakúgy mint a valóságban, ilyenkor már szinte lehetetlen elkerülni az esést. Ez persze mind jó dolog, csak az a baj, hogy a bukkánók kiszámíthatatlanok és előre nem láthatók. Idegesítő ez annak ellenére is, hogy a program szemléltetést próbál nekünk segíteni. A pilótánk a játszhatóság érdekében nagyon nehezen veszt el az egyensúlyát, sokszor olyan bravúrokat produkál, ami még egy BMX kerékpár is menő dolognak számít. De bármilyen ügyes is, a többi versenyző szemé-

vésbé kézenfekvő, ám a programban annál inkább hatásos módszerre: egyszerűen csak csutkára kell húzni a gázt, és az út közepén maradni. Persze így is nagy esélyünk van arra, hogy csúnyán telibe kapunk egy lassabb versenyzőt, vagy hogy egy alig látható bucca megdobja a motorunkat, de ez ellen semmit nem lehet tenni – legfeljebb fohászkozhatunk. Sajnos tény, hogy ebben a játékban többet nyom a latban a szerencse, mint az ügyesség. Legfeljebb a bukkánómentes útvonalakat tapasztalhatjuk ki, azaz nincs mese: az aktuális pályát "ronggygá" kell gyakorolni.

A JÁTÉKMÓDOK

A versenyeken 16 versenyző indul, mellesleg a riváli-

Találjátok ki, hogy most én húztam-e el a mezőnytől, vagy a mezőny húzott el tőlem?



vább a futamok utáni visszajátszásnál akár külső szemlélőként is nézhetjük magunkat.

A teljes összkép érdekében röviden még visszatérnék a főmenüre: a Web Page-díszel állítólág új dolgokat lehet találni az Interneten, a Demoval pedig egy bemutatót nézhetünk végig a pályákról.

ÖSSZEGEZVE

Nos tehát, ennyit tud a Redline Racer. Grafikailag mindenképp az élbolyba tartozik, még akkor is, ha a motorok fényezője bizony nem túl sok dolgot világít meg. (Ennek ellensúlyozására viszont említhetném a valósághű teleobjektív effektust.) A hang és a kép remek összhangban van: a hősesben például egy helyen zakatolásra figyelhetünk fel, mire az ég felé pillantva egy függővasúti kocsijait láthatjuk komótosan mozogni. Mindegyik helyszínt valami ehhez hasonló tereptárgy kelt életre – a hullámozó tenger külön említésre méltó, hiszen a pályára felcsapódó hullámok akár a verseny kimenetelére is beleszólhatnak. Az ellenfelek ugyan kétségtelenül nagyon idegesítőek, de azért például én is mindig újra nekifogtam a versenynek, szóval aki szereti a motorversenye-
ket, jó ideig elless ezzel a játékkal.

V.Z.

A fényezőrák egész életemben vannak beállítva



gét ő sem tudja kivédeni. Minthogy természetesen mindig az utolsó helyről rajtolunk, előbb mindig ki kell verednünk magunkat a mezőny sűrűjén. Hihetetlen, mennyire patkány módon lökdösődnek a többiek, és persze mindig mi húzzuk a rövidet. Például örülök, hogy beveszem a kanyart, mire jön valaki és nekítaszit a pályára menti fának, táblának, vagy a checkpoint oszlopnak.

Először megpróbáltam taktikusan, okosan motorozni, ami azonban szemléltetést inkább csak rontott a helyzeten. Ha lassítunk, vagy ha egy kicsit is más szögben megyünk rá egy kanyarra, mint a többiek, szinte biztos, hogy valaki hátulról fellök minket. Elég nehézzen jöttem rá a legke-

letőség; a hálózati menetekben maximuman nyolcan vehetnek részt. A Configure menüben az irányítás (Controls), illetve a grafikai és hang paraméterek (Graphics/Sound) átállításán túlmenően csapatot és versenyzőt is választathunk (Team). A versenyzőválaszték 16 tagot számlál, mindegyik csapatnak van férfi és női pilótája is. A nők alkatra egy kicsit vékonyabbak, de a vezetési stílusuk nemigen tér el. Sokkal inkább befolyásoló tényező, hogy a versenyek előtt milyen motort választunk. Nyolc motorból áll a készlet (és még állítólag vannak bónuszmotorok is), de kezdetben mindössze csak három jármű ak-tív. A motorok alatt látható vázlatos grafikonon a következő tulajdonságokat láthatjuk

rangsorolva: végsebesség, gyorsulás, kezelhetőség, fék. Csakúgy mint a pályaválasztásnál, új motorokat is csak akkor kapunk, ha sikerül megszerezniük az aranyérmet a pályák nehezebb fokozatán. (A megszerzett érmeiket a pályaválasztó képernyőn a nehézségi szint kapcsolói fölé tesszük ki a gép.) Miután kiválasztottuk a motorun-



Vízparti "csendélet"

sainkon kívül még a játéktértermékből átvett időlimit is ellenünk lesz. A normál versenyeken, vagyis az Arcade módon kívül indulhatunk csupán időre menő futamokat is: a Time Attacknél csupán egy ellenfél, az előzőleg futott eredményünk szellem-motorosa lesz. Networkos játékra is van

kat, beállíthatunk manuális váltót is, melyet majd a le/fel kurzorgombokkal lehet kezelni. Az irányítás szempontjából fontos még az "A" gomb: ezzel lehet turbózni. Gázt adni, illetve fékezni a bal Shift és Ctrl gombokkal lehet. Természetesen többféle nézet is választható (F2/F3), to-

redline racer

Ubi Soft Criterion Studios
http://www.ubisoft.co.uk

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD,
Win95, 3D-kártya
Ajánlati: P166, 32MB RAM

Szokásos arcade verseny, a szokásosnál szebb kivitelben

86%

Olvasóink közül valószínűleg már csak keveseknek dereng fel valami az M1 Tank Platoon neve hallatán, és nekik is bizony jó mélyre kell ásniuk az emlékeikben. Immár kilenc éve, hogy a MicroProse kijött ezzel a maga idején szenzációs Amigás anyaggal: ez volt talán az első igazán realiztikus tank szimuláció. Kilenc évet kellett várni a folytatásra, de nem hiába! Több szempontból is mostanra érett meg a helyzet a folytatáshoz: azóta már jelentősen korszerűsödött a haditechnika, és "mellesleg" időközben szétesett a Szovjetunió és lezajlott egy Öböl-háború. Rengeteg új fegyver tudás Szaddámnak "köszönhetően" lett tesztelve, a készítőknél tehát újabb és pontosabb adatok álltak a rendelkezésükre. Minthogy a programban most is a legmodernebb haditechnikát vonultatják fel, néhány dolgot most is csak úgy nagyjából tudtak betájolni, hiszen a gyártók általában titokban tart-

kártyák tudását felhasználva, hihetetlenül élethű csatákat lehet immár produkálni. (A 3Dfx kártyákhoz szükséges Glide drivert külön mellékeltek a CD-n.) Fantasztikus az új külső, követő nézet, mellyel bármelyik egységünket bármilyen szögben nyomon követhetjük.

A terep grafikája ugyan nem egy nagy durranás (néhány bokor csak egyszerű textúráként van ábrázolva), ám a járművek kidolgozása, és a becsapódó lövedékek elképesztően valóságosak. A külső nézetből frankón látni, ahogy siklik a lánctalp a kerekek alatt, vagy

érte a légtérrel átszelő vadászgépeket és a földön küszö, majd rohamra induló gyalogosokat is. Minden nagyon realiztikus: a katonákat például akár el is gázolhatjuk, vagy ha van hozzá türelmünk, egyenként szedhetjük le őket a toronygéppuskával.

STRATÉGIA ÉS AKCIÓ

Az M1 Tank Platoon 2 ráadásul nem csak egy kitudó szimulátor, hanem egy összetett stratégiai játék is – sőt, inkább ez utóbbinak mondható. A feladatunk nem csupán egy tank irányítása, hanem egy egész szakasz tartozik a közvetlen parancsnokságunk alá. A legtöbb küldetésnél nem is csak a négy tankból álló csapatunkra kell ügyelnünk, hanem más szakaszoknak is parancsokat kell osztogatnunk, és – a hadműveletek irányítójaként – légi vagy tüzérségi támogatást is kérhetünk.

Ha Single Player (egy játékos) üzemmódot indítunk, elsőként azt kell megmondanunk, hogy az Egyesült Államok melyik hadosztályában kívánunk szolgálni. Három lehetőség közül kell választanunk, bár ez csupán annyit jelent, hogy az éles hadjáratok során majd milyen segítséget vehetünk igénybe. A Haditengerészetet (Marine) érde-

mes talán a legkevésbé választani, mivel a lehetőségeik elég korlátozottak: gyalogsággal, legfeljebb Cobra helikopterrel sietnek a segítségünkre. Ezzel szemben ha a szárazföldi erőket preferáljuk (Armored, Cavalry), M2-es és M3-as Bradley tankokra, Apache és Comanche helikopterekre, és nem utolsósorban hathatós tüzérségi támogatásra számíthatunk.

Miután így megvan a szakaszunk (az alattunk szolgáló katonákat természetesen szintén bevezethetjük át), irány a csatater.

Igy jár minden dzsip, amelyik túl sokat durrogat a rakétáival

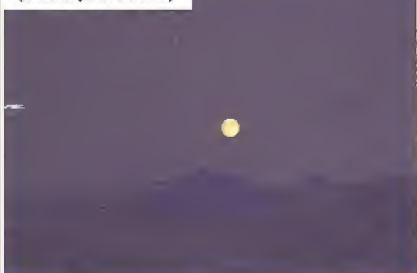


egyébként, hogy a gyakori küldetések mellett néhány videobejátszást is megnézhetünk: Fort Knoxban tanulmányozhatjuk a tankunk felépítését, azaz a jármű erős és gyenge pontjait (bár gyenge pontja tulajdonképpen nincs is), a National Training Centerben pedig a főbb taktikai fogásokról esik szó.

A HÁLÓZATI JÁTÉK

Hálózati játéknál maximum öten lehet játszani és mindehol meg kell lennie a játéknak. Négy játékos egy-egy tankot fog irányítani, az ötödik pedig az ellenséget. De hagyjuk most a hálózatot, nézzük inkább a fő küldetéseket.

Teljhíddas éjszaka Maltávidában (mindenki jól lát minden?)



ják a pontos adatokat – de a tapasztalatokból kiindulva így is sokkal pontosabb lett minden. A kézikönyvben és a játék során egy egész lexikonnnyi technikai adatot tanulmányozhatunk, és megismerkedhetünk a páncélos hadviselés minden fortélyával. A másik fontos tényező, hogy a számítógépünk tudása még talán a haditechnikánál is többet fejlődött; a Pentium processzorok és a 3D-

kicsapott földdarabok. Ha netán találatot kap az egyik tankunk, nagy robaj kíséretében egy tűznyelv csap fel az ég felé, majd miután eloszlott, a tank lekonyult csőve és a toronyból kiáramló füst adja a tudtunkra, hogy egy járművet sajnos le kell írunk a szakaszunkból. De nemcsak a tankok, hanem minden szövetséges és ellenséges jármű is maximálisan élethűen van modellezve – bele-

nehézsúly

M1

A program számos játékmódot kínál fel: már csak ha a tréninget választjuk, akkor is két helyre mehetünk gyakorlatozni. A Fort Knoxban található küldetéseken a "céllövést", a tank és a szakasz irányítását sajátíthatjuk el, míg Fort Irwinban már bonyolultabb taktikai elemeket kell begyakorolnunk. Nagyon klassz

seket, azaz a hadjáratokat (Campaign), melyeknek három különböző nehézségi szinten lehet nekikezdeni. Őt válságövezet közül választhatunk: a csaták valós környezetben, valós helyeken játszódnak, ám szimulált konfliktusokkal. Tanulni lehetünk először is a Második Öbölháború kitörésének – természetle-

Ezt a célpontot igazán nehéz lenne elhárítani



COAX 1726
APFSDS 19+
HEAT 12
MAYAT 9
STAFF 4



sen ismételtlen Irak ellen. Aztán az egyiptomi elnöknek sietnie kell a segítségére, s egy Líbia felől érkező invázióknak kell az útját állnia. A harmadik helyszín a Tó-völgy: tura módon az orosz elnök az USA segítséget kéri bizonyos lázadó erők leveréséhez Volgográfnál. Egy másik hadjáratban a szakadár moldovánok okoznak problémát: egy "maréknyi" NATO hákefenntartóval kéne feltartani az ukrán rohamot mindaddig, amíg az erősítés meg nem érkezik. Végül har-

colhatunk a Harmadik Világháborúban az újraindított Szojvetunióval szemben – a hadszíntér ebben az esetben Lengyelország lesz. Klasszak egyébként a küldetéseket megelőző videók: mintha csak a CHN-t néznék.

Választhatunk különféle küldetéseket is: a mesterséges hadseregek mellett néhány – immár történelemnek tekinthető – csatát játszhatunk újra, köztük természetesen párat az első világháborúból. Ha meglepetést kívánunk, választhatunk véletlenszerűen a küldetést (Random).

AZ IRÁNYÍTÁS

Az irányításról most csak szemléltetőképpen, hadvezénélként szólnék, hiszen ha teljes leírás szándékunk készíteni, folytatá-

doigot az egérrel is kapcsolhatunk. Akik egyébként rendelkeznek egy ún. PCdash controllerrel, határozottan előnyben vannak, a játék ugyanis támogatja az eszközt, s mellettek hozzá egy billentyűzetkiosztást is. A tankot egyébként a kurzorgombokkal irányíthatjuk, célzani pedig joystickkel lehet. (Az egér is használható, de nem olyan jó.) Mint ahogy már utaltam rá, ez a játék akció és stratégiai program egyben, tehát attól függetlenül, hogy mi a szakaszparancsokat alakítjuk, átvethetjük a tűzünket feladatát is. Összeen hat főbb belső nézet közül válogathatunk (a funkcióbillentyűkkel), plusz még van a tényleg nézet. A legtöbb időnket tényleg vizsgálása után a parancsnoki "kabinban" fogjuk töltöni, ezen a nézetben ugyanis megvan egyrészt a terepre 360 fokos rálátást biztosító (és a lövés előzetesétől független) CIVV műszer hátrépa, és emellett láthatjuk a tényleg nézet is – igaz a terepből innen csak egy 4x4 km-es területet követhetünk nyomon. A parancsnoknak még két további nézete van: az egyikkel csak a terepet mérheti fel, a másik-
kal pedig a törvényképpuskát kezelheti. Amennyiben a lövésznél szerepét választjuk, először is van egy nagy kapcsolótábla, ahol minden gombot meg kell tanulni, ami a lövegre vonatkozik, és van kétféle célozó nézet. Az elsőleges célzóberendezés egy teljesen automatizált célozóberendezés. Ebben a nézetben sokkal nagyobb szerepe van a fókuszálásnak, hiszen a célpont nagyságának figyelembevételével nekünk kell kiszámolnunk a távolságot és ezáltal kell állítanunk az irányezést.

A szakaszunk többi tagjának, illetve a többi szakaszunk a tényleg képességénél az "akárok". Egyrészt utasíthatunk egy egész szakaszt egyben (Platoon), de utasíthatunk egy-egy járműnek külön is utasítást (Vehicle). A support gombbal innen irányíthatjuk a támogatást is. A parancsok elég egyszerűek: az utasítások megközelítéséhez útjelző pontokat adhatunk

A légtérben néhány foltos tyúkanyó vigyázza lépteinket



A KEZDŐNÉZ:

hetjük, illetve kitűnethetjük. A katonáink harcedzettsége kihatással van a tudásukra is, tehát érdemes az emberekre vigyázni.

PROFI, DE NEM HIBÁTLAN

A játék megalkotásánál kulcsszó a realizmus volt. A felhasznált fegyverek kezelőfellete, és azok ballisztikája nyímanyra valósgosnak tűnik, hogy még a hivatásos katonákat is sikerült elképráztatnia. Ugyanakkor az élvezetesség és az igazolm fokozása érdekében néhány tekintetben az alkotók engedelmekre kényszerültek. Például a legújabb generációs M1 tankok páncéltáza szinte már teljesen áttörhetetlen, a játékban azonban kellő látványba kerülve, nyugodtan ki lehet fűstölteni őket.

Az M1 Tank Platoon 2 az előzőhöz hasonlóan

Mindenki a fedélzetre!
(De vajon hogy fognak beférni?)



csapat először csak megáll a megadott helyen, ám aztán lassan fedezéket próbál keresni. A könnyű páncéltáza ellenfelekre – ha toheltük és van rá időnk – ne pazaroljunk erős löszert, egyszerű HEAT (lővedékekkel fűstöljük ki őket. (Adjuk ki a "tíz színtess" parancsot és manőverálisan váltsunk át a kívánt lővedékre.)

V.Z.

tankráció TANK PLATOON II

meg, s természetesen azt is meg kell határoznunk, hogy mit csináljanak embereink az ellenséggel való találkozáskor: öldöközzék-e, avagy csak egyszerűen tüzet nyissanak rá, csak néhányat pórköljenek oda és haladjanak tovább, esetleg ne is csináljanak semmit. Megadhatjuk azt is, hogy a szakasz milyen alakzatban és milyen sebességgel haladjon. Ha éppen csapatszálító eszközről van szó, az Unload/Load Infantry gomb is aktív: ezzel zsuppolhatjuk ki/be a katonákat. A képernyő jobb felső részében arról tájékozódhatunk, hogy az aktuálisan kiválasztott egységnek milyen műszaki problémái merültek fel – ha valahol a destroyed fellrál áll, ott már nem tehetünk semmit.

A program jóvalnyira élethű, hogy ha esetleg sikerül betejenezünk élvé egy hadműveletet, a jól szerepelt katonáinkat ki is nevez-

és "kisregényként" kéne a Cinkelt Lapokban közzéadnunk. A játék vaskos kézikönyvében amúgy is minden le van írva, sőt a bonyolultabb dolgok példákkal vannak illusztrálva. (Persze a megértésükhöz az angol nyelv ismerete feltétlenül szükséges, bár anélkül a játékkal sem megyünk sokra.) Előjárdóban elmondanám, hogy a billentyűzet szinte minden gombnak van valami jelentése, de nem kell mindet "bemagolni", mivel egy csomó

m1 tank platoon II

<http://www.microprose.com>

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

Minimum: P333, 16MB RAM, 4xVD, Win95
Ajánlott: P500, 32MB RAM, DirectX-kompatibilis hangkártya, 3D-gepártyakártya

A legmeghökkentőbb háborús élmény, amit PC-n élhetünk

91%

Idestova lassan egy évtizede, hogy a Sim City lerakta az alapköveit egy vadonatúj játékestílusnak, amelyben egy város (ország, bolygó – és még ragozhatjuk) apró-cseprő gondját-baját vállalhattuk magunkra. Sid Meier remek Civilisationja egy jó adag ötlettel (technológiai fejlődés, katonai vonatkozások) tovább bővítette a stílus arzenálját, és e két alapmű világsikere garantálta, hogy manapság már egy szép nagy rakás hasonló stílusú "életjátékkal" töltheti üres perceit a kategória minden rajongója. Ebbe a vonulatba tartozik a Deadlock II: Shrine Wars is, amelynek Cyberlore nevű fejlesztői már néhány Warcraft II és Heroes of Might and Magic II kiegészítés révén már jól ismertek lehetnek a tisztelt publikum előtt.

tégiai játék, amelyben néhány bolygót kell szép módszeresen benépesítenünk népünkkel. Az emberek kívül még hat faj képviselteti magát, melyek felsorolásától most eltekintek – lényeg, hogy sok aposztrof van a nevükben, magánhangzó pedig kevés, mert úgy könnyebb kiejteni (kedvencem a Chch't nevű brigád – ezt csak valami Star Trek-replikáns találhatta ki). A szokásos single player módon kívülről minden fajjal játszhatunk campaignt (egyenként hat küldetéssel), ami több okból is igen szórakoztató mulatságnak ígérkezik: egyrészt minden faj adottságai az egységek és technológiai fejlettség tekintetében igencsak különböznek egymástól, másrészt megvan az erős és gyenge oldala; másrészt a küldetésekben elérendő feladatok merőben különböznek egymástól. Az anyai mint 42 pálya, szóval lehet

keresztüli adunk ki. Egyébiránt különbözőbb kezelési útmutató talán nem is szükséges a játékhöz, lévén kiváló online help támogatja a kezdőket, valamint a TDK-gyártmányú jogpiszcos CD-k tulajdonosait.

Minden bolygón egy szektorral kezdünk, a feladat pedig egyrészt az adott cél elérése (ld. Scenario Status ikon) és/vagy a konkurencia kiebbrudalása a bolygóról. A játékmenet több tekintetben is a Civet idézi: adott a mi kedves népünk, amit megadóztatunk; a beszedett adókból ipari, szociális és katonai épületeket emelünk; az ipari épületekben nyersanyagokat, a katonaiakban pedig katonai egységeket gyártunk, amelyekkel a gaz ellen szektorait dicső hadjáratokban meghódítjuk.

Mindennek alapja természetesen a nyersanyagok, amelyeket az alsó sorban szemlélhe-

csinyített térkép mellett Change Resources View ikonra kattintva sorban megnézhetjük, hogy a szektor pozíciói közül melyik alkalmas valamely nyersanyag termelésére (az igazán gazdag lelőhelyeket a nyersanyagra jellemző ikon is mutatja). Nyilván egy sziklás vidéken nem igazán jó a farm, mert nem nagyon terem a búza és a fa – tehát minden nyersanyagot termelő épületet a megfelelő helyre illik felhúzni, a reszltre meg jöhetnek a szociális és a védelmi jellegű cuccok.

Építeni a Build ikonnal tudunk, amelyben csak akkor jelenik meg egy adott épület képe, ha a megfelelő nyersanyag (technológia) rendelkezésre áll. Attól függően hány emberünk dolgozik egy épületen, az építkezés eltart egy pár körig – vagyis ehhez emberanyagra van szükség. Amíg nincs semmi dolgom, a népünk

DEADLOCK II: SHRINE WARS

VALAHOL EGY MESSZI, MESSZI GALAXISBAN...

(Khm. Bocsnát, megint kitért rajtam az akut személyiségzavarom.) Talán nem árulok el különösebb titkot, ha jelzem, hogy a játék a két évvel ezelőtti megjelenést Deadlock folytatása – pontosabban továbbfejlesztett változata. Ab-

hídeg élelmet és borotválkozó felszerelést pakolni!

HEJHÓ, LENDÜLJÜNK BELE!

A kezelőfelület első látásra kicsit ijesztően hat, mert úgy fest, mintha egy óvodásoknak készült oktatóprogramhoz designolták volna –

miután viszont megbarátkoztunk vele, el kell ismernünk, hogy a maga nemében a lehető legpraktikusabb. A felső részen látjuk a szektor két fokozatban nagyítható képét, a jobb oldali térképen pedig változtathatunk a szektorok között, de csak olyanba lehet bekukcsálni, ami egy sajátjal szomszédos. Ezen kívül minden parancsot ikonokon

tűnk (a felső szám mutatja az összes szektorunkban rendelkezésre álló, az alsó pedig a következő körre termelt mennyiséget – ha az utóbbi negatív, nyilván tennünk kell valamit az ügy érdekében). A nyersanyagokat a rájuk jellemző épület állítja elő azon egyszerű módszerrel, hogy behajítjuk oda az emberkéinket dolgozni. Kezdetben négy alapvető nyersanyagunk van: a farmon fát és kaját termelhetünk, a Nuclear és a Power Plant energiát állít elő, míg a Surface Mine bányászja a vasat – a többi nyersanyaghoz (illetve az előállításukhoz szükséges épülethez) már bizonyos technológiai fejlesztésre lesz szükség. A nyersanyagok egyben áruk is, amelyből a felesleget elaszthatjuk, illetve vásárolhatunk a szükségesből. (A lista feletti fülre kattintva adhatjuk

– érthető módon – a szaporodással van elfoglalva. (Ez nagyon helyes, mert ettől gyarapszik a nemzet, és lesz kit dolgoztatnunk meg adóztatnunk – meg nekem sem lenne más ötletem.) Matematikusok kiszámolták, hogy minél többen végzik ezt a tevékenységet, a következő körre annál nagyobb lesz a népszaporulat. (A játékban mondjuk elég érdekes vonás, hogy népszaporulat akkor is jelentkezik, ha szám szerint 1 emberként foglalkoztatunk ebben a szakmában – ez nem azt jelenti, hogy roppant ügyes alattvalóink vannak, inkább azt, hogy egy emberke tulajdonképpen 100 főt jelöl.) Addig szaporodnak, amíg van hol lakniuk, tehát mindenekeftől egyre modernebb lakóházakat kell emelnünk nekik. Egy szektor maximális létszáma 4900 fő, de az unatkozótakétsőbb is szaporíthatjuk, mert át lehet pakolgatni őket másik szektorokba.

Ha építési parancsot adtunk ki, akkor a szaporodók közül a szükséges mennyiség kivonul építkezni. Egy épületre clickelve megjelenik a bennük végezhető ténykedés listája, az ott dolgozó/maximális személyzet számával – ha valakit munkára akarunk fogni, a House Population listából szépen át kell húznunk az adott

Egy asztronav kakuksztája az utóból



ban ügyebár a ráérő játékos sikeresen kolonizálta a Gallus IV bolygót, és boldogan élt, míg fel nem fedezte egy ősi faj, a Régiek nyomát. Mint rendesen, a Régiek egy titkos tudás birtokában voltak, melynek titka valahol szülőbolygójukon, a Xythrán leledzik. Mivel épp úgysem volt más dolga, továbbá meglepően roppant gyarmatosíthatónak tűnt, a hős játékos felkerekedett, hogy a Nagy Felhő ismeretlen bolygót meghódítva felkutatassa a Régiek szentélyeit, amelyek majd elvezetik őt a Xythrára, hogy ő is részesüljön a tudásból... Mielőtt a T. Olvasó dühösen továbblapozna, betegezem a fantáziadús kerettörténet további ismertetését és rögtön bele is zuppanhatunk a játékba, amely – mint a fentebb említett elődökből is kiderült – egy körökre osztott stra-

Várpesztől viadal, avagy az lenne a "csata"



feladata. Egy épület termelékenységét nyilván meghatározza, hogy hányan dolgoznak egy adott feladaton, de mód van egyes épületek fejlesztésére is (Upgrade), ami növeli a kapacitásokat. (Ez helytakarékossági okokból különösen javított lakóépületeknél.)

A Taxes ikonnal állíthatjuk be az adókat. Résemmről nem nagyon szoktam piszkálni (jó az alapbeállítás), mindenesetre a játék későbbi részében nem árt odafigyelni, hogy az adókból és a kereskedelemből befolyt összeg jöcskán fedezze a katonai egységek fenntartását. Néppöntet ha szeretni nem is kell, mindenesetre figyelni kell a moráljukra (az adó alatt). Ez minden szektornál különböző, és olyan – ugyanacsak az adott szektorra vonatkozó – paraméterek határozzák meg, mint a túlépesséd (ez egyébként akkor is állandó gond, ha még van elegendő lakóhely), az adó mértéke, éhezés, stb. A morálra kattintva



rálhatja a népet, vagy esetleg az, ha Cultural vagy City Centerben kulturális tevékenységre vezénylünk a még dolgozókból pár egyént.

KUTATÁS

A program egyik legkellemesebb része a Civet idező technológiai fejlesztés. Az orvostudomány, a nehézipar, a nukleáris energia és az elektronika témakörében kutatva egy csomó új

mi, kutatási és felderítési egyezményeket ajánlhatunk fel a konkurens fajoknak (vagy akár fel is bonthatjuk a már meglévőket) – ráadásul mindezt több fokozatban. Katonai téren például sima meg nem támadási szerződést követheti egy szövetségi ajánlat és így tovább. Érdekes opció a közös győzelmi kondíciókra való szövetkezés, és nemcsak multiplayerben: mivel az adott szcénarióban minden fél egy saját cél elérésére törekszik, kettő akár meg is tér egymás mellett, így közösen is megnyerhetnek egy adott szcénariót (persze azért arra nem árt figyelni, hogy mi támadjuk hátha először nemes szövetségeseinket...)

Ugyancsak a diplomáciához tartozik a Chat ikon is, amellyel különféle fenyegetéseket intézhetünk a többi játékoshoz, illetve akár az ideit nyuszt is eljátszhatjuk. Különösebb hatása ennek ugyan nincs a játékmenetre, mindenesetre az elmés választásokban igen súlyos poénok hangzanak el.

CSAPATOK

Csapatokat Factoryben, Shipyardban illetve a City Centerben építhetünk. Az Add a Unit ikonra kattintva megjelenik az építhető egységek listája (a Producible ikonnal megnevezhetjük, hogy mit tud majd még, ha egy adott technológia birtokában leszünk), amit a jobb oldalra átkopálva megkezdődik a gyártás – természetesen csak akkor, ha rendeltünk is erre a munkára embert. Nem kezdem boncolgatni az egységeket, mert mind a hét fajnak van egy rakás, és mindegyik különbözik a többitől, ráadásul van egy csomó speciális képességgel rendelkező is. Általános szabály, hogy minél fejlettebb technológia kell egy adott egységhez, annál izmosabb a fű. A csapatok mozgása ugyanolyan egyszerű, mint a lakosaink: vagy nagytűnt egyet a térképen, vagy csak szimplán áthúzzuk őket egy saját szomszédos (esetenként másodlagos) szektorba. Klasszikus stratégiáról lévén szó, a harc kimenetelére nincs beleszólásunk: egy rövid animáció



kíséretben matematikai úton számolja ki az eredményt a gép. A csapatra jobbal kattintva egyébként megadhatjuk a támadás specifikus célját is (bányák, gyárak, csapatok, stb.) Ugyanígy vehetünk birtokba egy új szektort is: a City Centerben megépített Colonizert áthúzzuk a kívánt – saját szomszédos – szektorba, és a Build Settlement parancsot adjuk ki. Egyébként a masina néha eléggé agresszívan játszik, tehát nem árt a határidéki szektorainkban egy-két lézertoronyral felkészülni félhivatalos, de nem túl baráti látogatására.

HEJHÓ - EZ JÓ!

Először kicsit meghökkenem, amikor meglátom a játék introját, mert a Command & Conquer-klonok legjobb hagyományait idézte. Másodszor a játék láttán hőkentem meg, mert hát meglehetősen érdekesen fest ezekkel a pacsuli színekkel. Harmadszor meg akkor hőkentem meg, amikor egy kicsit jobban betelemedtem, mert a Deadlock II-t egyfajta Choctó-effektus lengi be – ronda és finom. Jóval egyszerűbb, mint mondjuk a Civ2 (következőképp könnyebb belejönni), tők kényelmes a kezelése, van egy rakás campaign minden félre új cellok (akinek ez nem elég, van mission editor is), van hétszemélyes multiplayer-opció (az Accolade egyébként ezzel a játékkal indítja be saját játéksite-ját, a Net-Accolade) – egyébként meg semmi különösebb újdonság, de ezenkívül mi kell még? Mivel a derek T.J. koma imád stratégiai játékokkal multiplayerben játszani (kár, hogy nem tud), továbbá nem kizárt, hogy a nyári szünetben meglátogatom Zamárdiban, valószínűleg ezzel a játékkal fogom könnyen tengerét elcsalogatni. Addig is ajánlom mindenki figyelmébe.

CoVboy

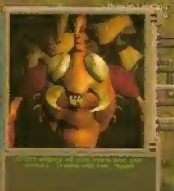
SZENT HABAKUKK

ismertet fejlesztéseink ki, amelyekkel új egységeket és épületeket húzhatunk fel. A fejlődési fa mondjuk jóval átláthatóbb, mint a Civben – de persze jóval egyszerűbb is. (Azonkívül van benne néhány bődli is: nem értem például, hogy miért az Endurium bányászati felfedezése szükséges a művészeti galéria építéséhez...) A kutatáshoz mindenképp egyetemet (University) kell építeni, tudományos céllal berendelni néhány fickót, és a Research-menüben megadni a kutatás tárgyát.

DIPLOMÁCIA

Szintén a Civből érkezett a diplomácia lehetőség is, néhány igen érdekes fordulattal. Az Alliances ikonra kattintva katonai, győzel-

Kettenetesen fenyegetéseink hangzanak el a Chch't nagyfőnök szájából



"Eldő már itt az egész világ, milyen kár, hogy senki nem vette meg"



deadlock II: shrine wars
Electronic Arts/Cyberlore Studios
http://www.cyberlore-studios.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA

Minimum: PS2, 1GB RAM, 2xCD,
DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: PC3, 32MB RAM, 4xCD

Becsültes iparcsmunka,
kicsi böhm öltözetben

87%

Válalhol egy messzi-messzi galaxisban – kezdetben egy Star Wars-témájú játék ismertetését, ha a forradalmi új megoldások megoldások híve lennénk. Mivel konzervatívai vagyok, inkább azaz kezdem, hogy George Lucas alkotása már lassan egy számítógépes Oscar-díjat érdemelne, mint a legtöbbszor feldolgozott témakör a játékok világában. Csinalták már belőle szép játékok, csinalták már belőle jót, sőt, olyan is előfordult, hogy egyszerre mindkettőt – egyvalamit viszont még nem csinaltak belőle: stratégiai játékok.

A Star Wars Rebellion története időrendileg az első és má-

86-210679-1, 1901, 4

A se nem rövid, se nem hosszú, viszont elég jó minőségű bevezető videónak egy birodalmi komp sétárpályáját követhetjük figyelemmel, majd hirtelen a belsejében találjuk magukat, ami egyben főmenük is funkcionál. Aki nem különösebben rájog azért a megható eseményért, ha péppé veri egy káto számítógép, annak NAGYON melegen ajánlott kérdésnek könyű fokozatot (a bal felső részen levő X-Wing) és kis galaxist (a közpelen levő felhő) beallítani. A játék elején mindkét fél 3-5 szimpatizáns bolygóval rendelkezik, rendszerint egyámszhoz közel fekvő rendszerekben, de még a legkisebb pályán levő 6 rendszer (egyenként 10 bolygóval) is többnapos mulatságot eredményez, 20 rendszert csak a hosszabb ideig munka nélkülúnek készülni válasszának. A Birodalmat és a Lázadókat irányítva lényegé-

ben hasonlóak a célok – a hozzájuk vezető út viszont eltérő. Standard játéknál a cél három részből áll: elképni ES fogva tartani az ellenfél két legfontosabb karakterét (a Birodalomlakni Barth Vader és Palpatine esszár, a Lázádoknál Luke Skywalker és Mon Mothma, a felkelés vezetője), amíg elfoglaljuk a bázist. A Birodalom székhelye mindig a Coruscant bolygő a Sesswenna rendszerben, a Lázádok viszont bárhol lehet, ugyanis bármikor át lehet helyezni egy másik (mílván saját) bolygőra. Ez ugyan roppant előnyös tulajdonság, viszont van egy rémes hátránya:

utána letenni rá egy helyőrséget. A pontok mérete jelöli, hogy mennyire lojális irányunkban az adott botyó lakossága, ugyanis nem szükségszerűen az: ha nem bennünket támogat, akkor az ellentél könnyen lázadást robbanthat ki, vagy ha nincs rajta helyőrség, akkor a

ha egyszer a Birodalmiak elfoglalták (vagy egy halálosíggal szűpen felszékázták az egész bolygót), akkor nem lehet újat építeni – a Birodalmiak viszont bármikor visszafoglaltathatják az elvesztett Coruscantot. Ha már játszottál egy sort a játékkal, akkor gyorsan rájössz, hogy a három győzelemi feltétel egyszerre való teljesülése meglehetősen körülményes hercehurcát igényel mindkét oldalán – akinek úgy tartja az úri kedve, az a felhők alatt levő monitorral állíthatja, hogy a játék csak a bázis elfoglalásáig tartson.

A KEZELŐFEJŐLET

A parancsnoki kabinunkban C3PO (illetve a Birodalomnál IMP22 – ami "roppant" fontos különbség...) fogad bennünket egy hosszabb kezelési útmutatóval, majd kérhelünk tőle egy általános összefoglalást a fontosabb tudnivalókról. Jobbal rákattintva adhatunk ki különböző építési paran-

Aha. Ez lesz a megfelelő eszköz
bár egy kissé sokba kerül!

maximum hány épület, illetve ágyú/pajzs lehet a bolygón. Ez sajnos fix, és ha a sáv teljesen fehér, csak akkor tudunk tovább építkezni, ha valamit lebontunk.

Piros/sárga: Bányászható nyersanyag. Ha teljesen sárga, nem lehet több bányát telepíteni.

Szürke/fehér: A lakosság szimpáttája a

**Dicső csapataim sikeres térítő-
munkát végeztek az Őrton**

Birodalom/Lázadó
iránt, amit diplo-
máciai úton bil-
lenthetünk a ma-
gunk oldalára. Ha
időnk engedi eze-
ket érdemes addig
folytatni, amíg a
lojalitás maximális
lesz.

A bolygók sarkában alkalmasint négy kis ikont találhatunk, amelyekkel átkapcsolhatunk a bolygón levő létesítmények (bal felső sarok).

védelmi berendezések/csapatok (bal alsó), flották (jobb felső), illetve különleges küldetések (jobb alsó) ablakába. Ezt mondjuk az ellenfél bolygóinál is megtehetjük, de azt azért nem árt figyelembe venni, hogy itt nem feltétlenül naprakész információkat látunk.

ÉPÍTMÉNYEK

Akárcsak a többi stratégiai játékban, ahol valamit építeni kell, itt is minden akörül forog, hogy miből-mit-mennyit épít-

Videóból ugyan nincs különösebben sok, viszont azok akár a filmbecsületére is válhatnak.



REBELLION

AKÁRS, NAGYOBBAT KIVÁN

STAR WARS

... az em-
... her. Először is szükségünk
... egyhárs nyersanyagra, amit a bá-
... gyák termelnek ki a bolygókon. Bárminek
... előállításához szükség van bizonyos
... mennyiségű finomított nyersanyagra, amit
... a finomított állítanak elő, továbbá – a bá-
... gyák és finomított kivételével – egy bizo-
... nyos egyszeri fenntartási költségre. (Az
... utóbbi a bányász/finomító párosok eredmé-
... nye, minden új páros 50 ponttal növeli). A
... fenntartási költség azonnal, a finomított
... nyersanyag viszont csak fokozatosan, az

... valaha-
... va...) A maradék két
... épülethez nem kell különösebb
... kommentár: a Training Facilityben gyár-
... thatók a harcoló csapatok és a különleges
... erők, míg a Shipyardban az űrhajók.
... Szintén épületek számít (vagyis helyet
... foglal a bolygón) a védelmi berendezések
... két típusa: a pajzsok (Bencore) és az
... ágyúk (LNR és KDY típusok). Az utóbbiakat
... nem igazán erőltettem, mert ugyan elmé-
... letileg a bolygót bombázó ellenséges gé-
... pek között kellett volna rendeket vágniuk,
... de ezt meglehetősen csekély sikerrel vé-

... Egyenlőre drasztikus, de mindenképpen
... hatékony módszer a lázadók megfékezésére



... építés előrehaladtának függvényében vo-
... nalki le a készletből. Szerencsére a "kö-
... zös nagy kalap"-elv működik, vagyis nem
... a gyártó bolygón kell megvennie a feltéte-
... leket, hanem az összesen (ez ugyan ki-
... csit illogikus, mindenesetre a játék szem-
... pontjából szerencsés). A teljes meglévő
... készletet a felső sorban látjuk (az elsőből
... nyilván a minél alacsonyabb érték a kelle-
... mes, vagyis azonnal finomításra kerül a
... nyersanyag).

... Ahhoz hogy egy épületet felhúzzunk, ter-
... mészetesen szükség van egy egy gyárra.
... Mivel a bolygókon rendelkezésre álló hely
... véges, a gyárnak nem feltétlenül kell
... ugyanazon a bolygón lennie: akárcsak a
... flottáknál és a csapatoknál, itt is megad-
... hatjuk a célpontját a gyártásnak – mikor a
... cucc elkészült, szépen átlátni a hiperte-
... ren keresztül az adott helyre. (Ha ez ilyen
... egyszerű, akkor ennek öröme az az, be-
... letelehthetünk volna a játékba, hogy egy már
... meglévő épületet is át lehessen passzolni

... gezték. Annál jobban kedvelem viszont a
... pajzsokat) megvan ugyanis az a bájos tu-
... lajdonságuk, hogy amíg kettő üzemel be-
... lőlük, addig a bolygó ellen nem is lehet
... felszíni támadást indítani – ergo elfoglalni
... sem. (Mindenképpen megvédeni kívánt
... bolygókra – köztük a bázisra – mindenké-
... pen javasolt vagy három darab, hogy ha
... esetleg egy rút ellenséges szabotázs kö-
... vetkeztében elfüstölne az egyik, akkor se
... maradjon védetlennél a bolygó.)

... Az épületek száma az adott bolygón ter-
... mészetesen meghatározza a munka seb-
... ségét is, továbbá a – hányák és a finomí-
... tók kivételével – minden épületnek van to-
... vábbfejlesztett változata is, amit a játék
... során fejleszthetünk ki.

KARAKTEREK

... Egyéni ízt kölcsönöz a játéknak, hogy a
... Star Wars-rajongók a filmekből és köny-
... vekből megismert legtöbb figurával talál-

... kozhatnak
... a játékban, ráadásul eze-
... ket sikerült a lehető legjobban integrál-
... ni a történetbe, mert használatuk kulcs-
... fontosságú lesz a győzelemhez. A karak-
... teink különböző tulajdonságait és kép-
... ségeit ugyanis különböző küldetésekben
... kamatoztathatjuk.

... Kezdetben mindkét
... oldal hat főbb ka-
... rakterrel indul
... (köztük a két
... kulcsfigurával), de
... ezekkel a későbbi-
... ekben újakat is to-
... borozhatunk, a ké-
... zikönyvvé állítása
... szerint akár har-
... mincat is, akár
... ugyanazon a boly-
... gón is (a Birodal-
... mat irányítva pól-
... dait kézenfekvő a
... császárt folyama-
...atosan ennek a

... törekvésnek szentelni a Coruscant-
... t). Karaktereink négy fő tulajdonsággal
... rendelkeznek: diplomácia, kémkedés,
... egyéni harc és parancsnoki képességek.
... Ha a figura adott skillje magas, akkor nyí-
... lán annál nagyobb esélye a küldetés sike-
... rére. A diplomáciához és a kémkedéshez
... gondolom nem szükséges kommentár, az
... egyéni harcot elsősorban magányos küldé-
... tésekben (szabotázs, egy másik karakter
... elfogása/megfélése/megmentése), a vezéri
... képességeket pedig a felkelések szita-
... sa/elfoglalása, továbbá új karakterek to-
... borzásokhoz használhatjuk igazán jól. Ettől
... függetlenül szükség esetén küldhetünk
... gyenge képességű karaktert is egy adott
... misszióra, annál is inkább, mert a sikeres
... küldetések során az adott skillje fejlődik.

... Mivel a küldetések leggyakrabban
... ellenséges területen zajlanak, annak függ-
... vényében, hogy a bolygón hány ellenséges
... csapat illetve figura tartózkodik, a karak-
... tereinkkel némi kellemetlenségek is tör-
... ténhetnek. Például meghalnak. (Az baj, az
... még egyelőre itt is irreverzibilis folyamat.)
... Vagy megsebesül. (Az is baj, mert ha sike-
... relt meg is lögnia, ilyenkor felgyógyulása-
... ig nem használható semmire. Klasszikus
... példa rá, amikor Luke találkozik valahol a
... kedves papával...) Esetleg elfogják. (Ilyen
... esetben indíthatunk mentőexpedíciót a se-
... gítségére.) Ilyen kellemetlenséget meg-
... előzendő, csinálhatunk egy hasonló "fal"

... küldetést is:
... amíg egy kisebb értékű ka-
... rakter (vagy egy speciális erő) nagy csi-
... nadráttával magára vonja a figyelmet, ad-
... dig az értékebb figura sokkal nagyobb
... eséllyel hajthatja végre a feladatát.

... Ha a karakter speciális tulajdonságokkal
... bír, bizonyos kutatási feladatokra vezé-
... relhetjük őket egy olyan bolygóra,
... amelyen van olyan épület, amelyben kísér-



... letezhet (Ship Design képességgel rendel-
... kezett például egy Shipyardhoz), és ilyen-
... kor új típusokat fedezhet fel. Ha már spe-
... ciális képességeknél tartunk, természet-
... sen nem maradhatott ki a játékból az Erő
... használata sem: ez kezdetben csak három
... karakter (Luke, Vader és a császár) saját-
... ja, az első kettő mester, míg Luke gyakor-
... nok. Luke és Vader a játék folyamán to-
... borzott új karakterekkel egy hajón (vagy
... bolygón) tartózkodva felfigyelhet a karak-
... terben az Erő jelenlétére, és egy közös
... küldetésben, gyorsralpó jedi-tréningen
... fejlesztheti a skilljeit.

... A figuráinkat nem csak hőbortos miszi-
... ókkal szórakoztathatjuk, hanem – ha stá-
... tuszuk engedélyezi – különféle parancs-
... ni rangokba is tehetjük. Admirálisként egy
... flottához rendelve javul a gyorsasága és a
... mozgékonyasága a hajóinknak; generális-
... ként növeli a csapatok hatékonyságát fel-
... színi támadásokor/védelemben; parancs-
... nokként pedig ütközésképebbé teszi a flot-
... tához vagy a bolygóhoz rendelt vadászot-
... kat.

CSAPATOK ÉS ŰRHAJÓK

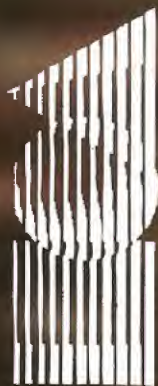
... Harcoló csapatokból mindkét oldal 6-6 tí-
... pussal rendelkezik, ebből kezdetben 2 áll
... rendelkezésre, a többi menet közben lehet
... kifejleszteni. A Lázadók legjobb csapatai a
... vuklik, a Birodalomé a Wardroidok. Nagy tö-



REBELLION



576
KByte
POSZTER





WORLD 8 CUP



1995-ben az Empire adta ki a Picture Perfect Golfot. Akkoriban a 2 CD-s terjedelmű és a fényképek alapján készített program még ritkaságnak számított. Most az Empire ismét egy golfot állított elő 4 CD-n. Reméltem hogy valami hasonlóan látványos megoldással próbálkoznak, de sajnos csalódnom kellett. A játék itt sem szorosan a játékos pozíciójától függő képek előtt zajlik, csak éppen fotók helyett nenderelt képekkel.

ram, nem kell mindig órákat várunk mire behoz egy új "képet". A gépigény tehát elég kicsi, nincs szükség hozzá különösebb erőmű (mondjuk nem árt hozzá néhány száz megabyte szabad hely...). A grafika minőségét oldalakon át lehetne kritizálni, így

lehet, hogy csak én vagyok ilyen békés, mindenesetre csak annak tudom ajánlani a játékot, aki már gond nélkül tudja kezelni.

ÍTÉLET

A programban két pályán tudjuk bizonyítani tudásunkat, a St. Mellion és a Hilton Head Nationalon (mind a kettő 2 CD-s terjedelmű). Ezenkívül van még egy gyakorlópálya is, amelynek

A Golf-áramlat újabb tagja

KÁR A GÓZÉRT

A grafika tehát valamivel jobb lett, mint egy átlagos golf-programé, de a lehetőségekhez képest elég silány. Csak egy-két apróságon (mint például a fű textúrája) lehet látni a

csak a legdurvábbakat említeném meg. Először is nem minden tereptárgyra azonos irányból süt a nap, márpedig ehhez hasonlólt csak a Csillagok háborúja egyik jelenetében láttam utóljára. Aztán az árnyékok is elég érdekesen vannak megoldva, mert igaz hogy a nagyobb facsoportok alatt van árnyék, de akkor már illett volna a kisebb bokrok alá is rakni. Néhol a távoli tereptárgyak teljesen elhomályosodnak. Talán még a víz nézett ki valahogy, de az összkép nem volt valami meggyőző. Nem értem egyébként, miért nem lehetett inkább egy fényképezőgépre bízni a dolgot (mint az előbb említett PPG-ban), mert nagyságrendekkel szebb lehetett volna a program.

AZ IRÁNYÍTÁS

A program második nagy szépsége az irányítás. Ha szőrösszívű lennék, azt mondanám, hogy használhatatlan, de én ezt nem teszem. Biztos vannak, akik még ezzel is képesek 20 ütéstől végigvinni egy pályát. A legnagyobb probléma az, hogy nem lehet más irányításmódot választani, tehát a kedves játé-

kos kénytelen lesz ezt használni. A lényeg az, hogy egy vízszintes vonalon ábrázolt pontot kell először jobbra húzni. Ezzel határozzuk meg a lövés erősségét. Ha ezzel megvagyunk, kb. ugyanezzel a "sebességgel" egyenletesen húzzuk vissza azt, és ha minden jól ment, nem ütöttünk mellé (az egész alatt végig nyomva kell tartani az egér egyik gombját, és az ütést megszakítani annak felengedésével lehet). Az oldal irányú eltérést az határozza meg, hogy eközben mennyire toltuk az egeret fel vagy le. Sajnos ez nem csak leírva hangzik ilyen "egyszerűnek". Először is állandóan, amikor teljesen egyenletesen visszahúztam az egeret, a már említett pont össze-vissza akadozott, míg végül az ütő szépen elzúgott a labda mellett. Aztán furcsa módon éppen hogy "meglököm" a labdát (tudván hogy a lyuk ott van az orrom előtt), mire az vagy tíz métert gurul... Persze

négy távoli és négy közeli pontjáról próbálkozhatunk, és egy öreg rókától még leckéket is vehetünk. A Quick Playre gyorsan végigzavarhatjuk a labdát a pályákon, a Play Golfnál pedig a kiválasztott helyszíneken játszhatunk egyedül vagy más játékosok ellen, valamint Linked Playnél házilági játékra is van lehetőség. A hangokról gyakorlatilag nem tudok sokat nyilatkozni, az a kevés, amit hallottam, nem nyűgözött le. A grafikájától szerintem senki nem fog hasraesni, szerintem kis odafigyeléssel nagyon szép lehetett volna (gyakorlatilag bármilyen



Személyi igazolvány

effektet belerakhattak volna (a gépigény nem változtatna), gondolok itt egy kis ködre, naplementére, stb.). Sajnos azt kell hogy mondjam, hogy az újítások egyben a program legnagyobb hibáit is tartalmazták. Ezek után csak erős idegzetű és türelmes egyéneknek tudom ajánlani a Golf Prot, de azért ne adjuk fel a reményt, hátha mások képesek megbirkózni vele.

Gulyás P.



A lyuk már látótávolságon – de hol a labda?!



A környezet minden esetre hangulatos

különbséget. Mivel a kamera nem lehet mindig közvetlenül a játékos mögött, néha elég távolról kell szemlélőnk az eseményeket. Ezen úgy próbáltam segíteni, hogy mindenhol lehet három különböző nézet közül választani, de ezek közül jó ha egy használható. Egyedül pozitívum, hogy a kamerák között gyorsan váltogat a prog-



the golf pro

Empire

<http://www.empire.co.uk>

LÁTVÁNYOSSÁG

JÁTSZHATÓSÁG

SZAVATOSÁG

ZENEBOGA

Minimum: P100, 16MB RAM, 2xCD, Win95

Ajánlott: P166, 32MB RAM, Win95-nempatidús hangkártya

Amúgy játszhatatlan, hogy az már szép...

68%

Nem tudom, ki hogy van vele, de én mindenesetre komálom a Queen együttest. (Vagy legalábbis szívesebben hallgatom, mint mondjuk a Prodigy-t.) Zseniálisak voltak abban a tekintetben, hogy mindenkinek el-

Annak a tickónak ott a dobogón
valami baja lehet velem



adható zenét csináltak, gasztronómiai példával élve (mert bár ugyan nem tartozik szorosan ezen ismertető kerekéi közé, de momentán éhes vagyok) egyfajta "rockogatót kukoricaként" szolgáltak, amit egyaránt fogyaszt-hattak vegetáriánusok és a pacalpörkölő hívei is. Voltak kemények (We will rock you), voltak romantikusak (The best days of our lives), voltak nyálások (Crazy little thing called love), voltak dilisek (Bohemian rhapsody) – egyszóval mindig és mindent elkövettek, hogy semmilyen skatulyába ne lehessen bedugni őket. Arra viszont senki sem gondolt, hogy a három megmaradt tag kiadója, a Queen Productions Ltd elkészített egy olyan számítógépes játékot, amelyet teljes mértékben az együttes számai illetve videó inspiráltak. Pedig ez történt, amitől meglepődtem. A kerettörténetől nemkülönben, ami vetekszik egy átlagos kábítószerfogyasztó normál jövőképevel.

SZÉP ÚJ VILÁG...

2150-ben járunk. A Dallas ugyan még nem ért véget, de ha úgy vesszük, a civilizáció elérte fejlődésének tetőfokát, ugyanis a gondolat annyira kihalt az emberekből, hogy talán még a Szerencsekerékbe sem akarnak játékosnak vagy nézőnek jelentkezni. Egy másikba mosódik a világ és a virtuális világ, és mindent egy hatalmas hálózati irányít, melynek közepében ott trónol a hálózat ura, egy önmagát folyamatosan reprodukáló biomechanizmus – a Szem. A Szem tehát maga az

állam. Az állam kedvenc szórakozása pedig az, hogy folyamatosan agymosással kedveskedik alattvalóinak – hiszen ez hatalmának alapja. (Természetesen ez a játékban levő államra vonatkozik – jelen korunkban el sem tudnék ilyesmit képzelni...) A Szem hatalmára tehát potenciális veszélyt jelent minden, ami csak egy cseppet is kreatív, vagy valamilyen ötletet támaszthat valaki-ben. Márpedig Szem apó (Uncle Sam) a bionet-wor-kön

köricálva egy olyan ősi entitás maradványainak meglétére figyel fel, ami romba döntheti frankó kis birodalmát – ez pedig nem más, mint a Zene. Mivel elpusztítani nem tudja, archivumokba zárja, és megalkot egy kedves kis lényt az őrzésére, aki a keresztységben a bájós Két Lábon Járó Halál (Death on Two Legs – utalás egy '77-es Queen-nótára) nevet kapja. Telik-mulik az idő, és a Szem birodalma még mindig nem dől össze. A világ és a virtuális világot most speciális humán ügynökökön keresztül ellenőrzi, akiknek az a feladata, hogy felkutassanak és el-

SZÉP ÚJ JÁTÉK

Na, ezzel és az Innuendo bevezető taktusával meg is kezdődik a játék. Dubroc koma aláhull az Arénába, mi pedig átvethetjük felette az irányítást. (Mint később kiderül, ez a megállapítás enyhe túlzás, de egyelőre ne vágjunk a dolgok elébe.) Az Aréna roppant vidám hely: a Szem a jónép szórakoztatására találta ki, és egy mókás üldözései harci játéka keretében a frekvenciát több halálraítéleteket itt

én első játékom például fél percig tartott: mire egyáltalán megtaláltam a kezelébillentyűket, addigra fel is szecskáztak.) A későbbiekben persze mi is magunkhoz vehetünk néhány barátságos kegytárgyat (kés, pisztoly, szamurájkard, shotgun, páncélöklő), melyekkel

QUEEN THE eye

Freddie-nek, tiszte

pusztítsanak minden olyan elképzelést vagy neadjisten ötletet, ami az államra veszélyes lehet. Egy ilyen ügynök Dubroc is, aki mindaddig hűen szolgálja gazdáját, amíg egy szép napon rutin ellenőrző körútja alkalmával rá nem bukkan egy lezárt zenel archívumra, ahol szembesül a Szem birodalmának kegyetlen valójával. Rögtön fülön is csipk, és ilyen tudás birtokában csak természetes, hogy az ítélete csakis egy lehet: halál! Rádásút az Arénában.

szabdadják fel. (A közikönyv ezt a rómaiak amfiteátrumjához hasonlítja, bár déja vu érzésünk gyökereire nem kell kétezer évet visszamennünk az időben – elég lesz Schwarzenegger Running Man-jához is.) Az első feladat eme ránk néző igen kínos procedúra elkerülése, ami igen érdekes mulatság lesz, tekintve hogy az Aréna tele van különböző ütő-, szűrő-, vágó- és löfögegyverekkel felszerelt Gárdistákkal, akik égnék a vágtyól, hogy kis cuccaitkal mielőbb üzembe is helyezték rajtuk. Kettőhöz rögtön azután szerencsénk is lesz, mielőtt lepotyogtunk az Arénába. Mivel kezdetben csak puszta kézzel harcolhatunk, eleinte a futás-nevű módszer alkalmazásával inkább kerüljük a velük való konfliktusokat. (Az

már biznyas esélyeink is lehetnek a Gárdistákkal szemben, de ilyenkor sem igazán érdemes foglalkozni velük, mert a harc csak fogyasztja az energiánkat, amelyet nagyobb dolgokra kell tartogatnunk. Az Arénában ugyanis hat különleges képességekkel bíró föllenség, úgynevezett Vigyázó feni ránk fogat és egyéb fennivalóit. (Már megint a Running Man...) Angel például a Radio Ga Ga videóklipjében szereplő lányok reinkarnációja, azaz az apró születési rendellenességgel, hogy körülírásokat visel a kezei helyén. Az alkalmasint sérthetetlen szellemharcos alakuló és néha megkettőződő Ninja neve szerintem már önmagáért be-



It's a kind of magic?

Dubroc szokás szerint nem arra néz, amerre valami érdekes is van



szél, miként az Insectoid is, ami egy két lábon járó imádkozó sáska, erőteljes FM-értékű lehellettel és csápjai helyén kaszákkal. A Skeletal egy roppant dühös csontváz, amelyet csak egy teljes tár shotgun-löszér

képes megnyugtani, a Cyborg pedig egy Mechwarriorból szulasztott fémtorony, karjai helyén rakétatartókkal és olyan páncéltartókkal, amelyen csak egy páncéltörő lövedék lehet lyukat. Az utolsó foellenség Blade, vagyis Szabla úr, de vele már csak a pálya végén fogunk találkozni, miután aktiváltuk a Tűskét. Ehhez egy kulcsot, valamint

hat mágneset kell összegyűjtenünk a lecsapkodott Vigyázók környékén. Az első ámokfutás végeztével kicsit változik a cselekmény, mert – mindamellett, hogy külföldi brutális kegytárgyak használatával továbbra is rendszeresen le kell csapkodnunk a ránk rontó negatív elemeket – a következő pályától lényegesen felerősödik a kalandszál: egy csomó új karakter jelenik meg, akik különféle megbízatásokkal halmoznak el bennünket, segítik avagy gátolják küldetésünket, illetve teljesen fiktív szereplők. Külön kedvesség, hogy ténykedésünk függvényében a barátságos karakterek néha ellenségesé válhatnak és viszont. A következő négy pályán a Queen-rajongók továbbra is kitűnően fognak szórakozni, mert a Works, a Theatre és az Innuendo Domain helyszínei és karakterei is kivétel nélkül az együttes videóit és dalszövegeit idézik. A Final Domainben pedig végül szembekerülünk a Két Lábon Járó Halállal és a Szemmel, hogy végleg megszabadítsuk tőlük a világot...

ettel...

A Két Lábon Járó Halál vidáman siet üdvözlésünkre



SZÉP ÚJ TELITALÁLAT?

Kategóriáját tekintve igen eklektikus darab a Queen The Eye, mert a szerzők egyszerre próbálták meg kalandjátékot, szerepjátékot és egy 3D akciójátékot csinálni. Ez az előzetes hírek alapján akár egy új Blade Runner vagy Resident Evil is sejtethetett. A design valóban minden elismerést megérdemel: a készítőik majd másfél évet töltöttek a játék igen egyéni stílusú hátterének és átvezető videóinak renderelésével, amelyeknek már mennyisége is tiszteletreméltó. Ráadásul az 5 CD majd három órányi, Brian May hízi archívumából származó, ügyesen összeválogott MILOI-zenét tartalmaz, amelyek között felcsendül gyakorlatilag a Queen pályafutásának összes ismert (és kevésbé ismert) darabja, olyanok, mint például az I want



Ugyan a lángszóró úgy fest, mintha műanyagból lenne, mindenesetre üzemel

it all, Hammer to Fall, Bohemian Rhapsody, Who wants to live forever, A kind of Magic, Love of my life, Headlong – és még sorolhatnám a végtelenségig. A háttérunka tehát roppant invenciózus, ambiciózus, és még tudok ilyen szavakat (például glüköz) – ámdé...

SZÉP ÚJ TÉVEDÉS!

...az előtérben zajló események egy pár másodperc után gyorsan lelohasztják a kezdeti lelkesedést. Az még hagyján, hogy egy '98-as 3D-játék abszolút semmilyen gyorsítókártyát nem támogat – sebjátékon gépekben úgy sincs (legalábbis most még – de számítok rá, hogy az 576-barátok közakadozásából hamarosan javulhat eme tarthatatlan helyzet...). Az viszont már nem hagyján, hogy a karakterek pár fázisból álló animációja már erős kívánnivalókat hagy maga után. Az Alone in the Dark-sorozat idező irányítás kritikán aluli: a kevés mozgáskombinációval és a 45 fokos fordulási lehetőséggel talán még beérné a játékos, de Dubroc olyan lassan reagál a billentyűkre, hogy ennyi idő alatt Vári Zoli akár 3-4 cikkéhez is összeválogatja a képeket (ez pedig nem egy különösebben sebes tevékenység nála). Ami aztán végleg játszhatatlanná teszi a játékot, az a kamerakezelés. A külső nézet

egyes helyszíneknél sűrűn változik, ami ugyan látványos lehetne, de egyszerűen állandóan az előzőhöz képest szöges eltolásban álló perspektívát ad, másrészt meg igen komoly gondok vannak a szerzők térítésével – szóval játék közben rendszerint kénytelen voltam azon morfondírozni, hogy most hol is vagyok egyáltalán... A legtöbb perspektívának ráadásul van egy olyan része, amikor Dubroc egy 10-20 pixel méretű kis maszattá redukálódik – hát igen-igen szórakoztató, ha pont ilyen helyen kell harcolni vele, ugyanis egy kukkot nem látnak a küzdelemből. Még jobb az, ha egy olyan pozícióban alakul ki vereség, amelyben épp kamerát váltana a játék: ilyenkor minden egyes mozdulatnál állandóan újratölti a helyszíneket (és vele a teljesen eltérő perspektívát) a masina. El nem tudom képzelni, hogy miért nem lehetett a harcokhoz egyetlen, de használható perspektívát kreálni? Elég sajtóságon alakult Dubroc energiájának optimalizálása az Arénában is: ilyen kezeléssel mellett csak arra tudnám ítélni aki ezt kitalálta, hogy játsszon vele ő – én meg addig éneklek neki valami ide passzoló Queen-nótát (például a Tie your mother down). Az elmondottakból következően a játékot csak fanatikus Queen-rajongóknak, vagy a nagyon-nagyon türelmes játékosoknak merem ajánlani. (Esetleg orvosi célokra, alacsony vérnyomás ellen.) Továbbá minden rendű és rangú játéklelkesnek: elrettentő példaként, hogy hogyan lehet egy ígéretes koncepciót végérvényesen tönkretenni az elfuserált

A sok lőtás-lutásnak előbb-utóbb bukás lesz a vége



játékmenettel.

CoVboy

queen the eye

Electronic Arts/Destination Design
http://www.queen-tip.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD,
SB-kompatibilis hangkártya, 0056.0 Win95
Ajánlott: P133, 32MB RAM

Radio Sa Ga

61%

Egy pár évvel ezelőtt, a CD-ROM-ok egyre nagyobb térhódításának kezdetén az ember azt hihette volna, hogy végre egyszer és mindenkorra búcsút mondhat az "Insert Disk 17" típusú rendszerüzeneteknek, mert a játékefejlesztők végre megtalálták azt az ideális adathordozót, amelynek segítségével tökéletes mértékben ki tudnak bontakozni (mert amelyik nem fér el 650MB-on, az inkább menjen piramisokat építeni). Ez az állapot nem tartott túl sokáig, mert okos emberek hamarosan kitalálták azt is, hogy ennyi helyen már akár komplett filmek is elférnek, és egy ideig igen diva-

kivétel a kalandjátékok egy bizonyos típusa, nevezetesen az, amelyben számítógéppel gyártott háttérképen blue box-technikával körbenyiszált, valódi szereplők mászkálnak ide-oda. Ez szűl még mostanság is 8 CD-n megjelenő behemótokat (ld. Phantasmagoria), de ezeknél már hál'Istennek elsősorban a cselekmény dominál. Ebbe a vonulatba tartozik a Take 2 Black Dahlia című játéka is.

A történet 1941 őszen játszódik az Egyesült Államokban. Az USA arra készül, hogy belépjen a II. vi-

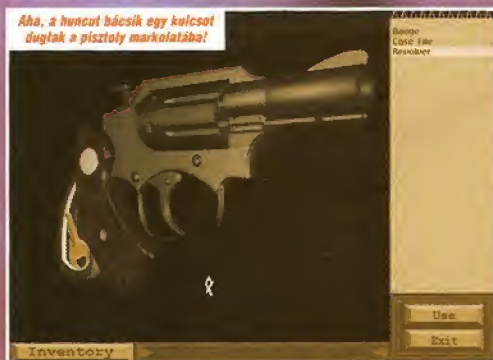
véleményt sokkal inkább a véres helyi események foglalkoztatják. A városban pusztít a "Torzós Gyilkos" nevű sorozatgyilkos, akinek kedvenc szórakozása, hogy áldozatait nemcsak szimp-lán leöli, hanem szép akkurátusan fel is darabolja, és egyfajta anatómial feladványként a részeket hol itt, hol ott helyezi el. A

kellő hangulatot kiválóan megteremtő Intróban végignézhetjük, hogy a rémülten menekülő kisgyermek lesz immáron a hetedik áldozata – megtalálójá. (De bunkó vagyok, már megint előre lelövöm a poént!) Vannak

(A történet egyébként valós eseményeken alapul: a clevelandi sorozatgyilkos valóban létezett, és összesen húsz áldozata került elő, míg az USA hadbalépését közvetlenül megelőzően



Ilyen térszauronnal hogy lehet nyomozó valaki? Egyébként is hol van a cigaretta és szája sarkából?



Áha, a huncut hácsik egy kulcsot dugtak a pisztoly markolatába!

Source Case File Reviewer

tosak is voltak a full motion videókkal támogatott játékok. Ez a tendencia addig még tűrhető is volt, amíg az FMV-k megmaradtak intro- vagy átvezető videó szinten, de az már kissé idegcsíto volt, amikor teljesen "Interaktív mozt" próbáltak gyártani. (Etalon példa erre a William Gibson regényéből készült borzalmas Johnny Mnemonic, amely teljes egészében Quicktime-formátumú film volt, és a játékos feladata arra korlátozódott, hogy meredten bámuljon a monitorra, illetve alkalmasint kattintson egyet az egérrel.) Szerencsére az ilyen próbálkozások mára már eltűntek a süllyesztőben – és merem remélni, hogy soha többé nem is ássák elő őket onnan –, és a videók megmaradtak abban a szerepben, amire valók. Ez alól

egy hírszerző szervezetet, amelynek az a feladata, hogy felkutas-sa és szemmel tartsa az Államok területén azokat a személyeket, amelyek veszélyeztethetik az ország nemzetbiztonsági érdekeit – azaz a német származású amerikaiakat, mint potenciális náci kémeket. A történetben a COI clevelandi irodája újdonsült ügynökeinek, Jim Pearsonnak a sze-

lágháború-ba. (Vagy ha az ország még nem is, az elnökük már mindenkép-pen.) Mivel retteg a franciák által ki-gyalt "Ötödik Had-oszlop"-le-gendától, Rooseveltnél elnök "In-formáció-koordiná-ció-s Iroda"

(COI) néven létrehoz

tehát náci és sorozatgyilkosok, ami már bemelegítésnek elég lenne, de a szerzők azért tovább fokozták a hangulatot: a történetet még nyakonöntötték egy kis miszticizmussal is. Feltűnik egy titokzatos társaság, melynek ideológiája a pogány germán és a korai középkori német hagyományokat idézi, és mellesleg az sem kizárt, hogy valami közülük van úgy a náci Németországhoz, mint a darabolós gyilkoshoz is...

A nyomozás során a legfeljebb látható hely természetesen a szüntés



Gyilkos

hirtelen be nem szűntette áldatlan tevékenységét; miként szintén létező személy volt a program névadójaként szereplő Fekete Dália is, akit 1947-ben találtak meg a szokásos módon feldarabolva. Akit egyébként bővebben érdekelnek a cselekmény alapjául szolgáló történeti tények, a játék site-ján egy rakás adatot találhat a jenki sorozatgyilkosokról, a fekete mágiáról, a náci hatalmi elit miszticizmusáról és hasonló üde dolgokról.) A történet tehát ott kezdődik,

hogy Jim átveszi idegösszeomlásban gyengélkedő, Pensky nevé elődje szolgálatát. Kivitelezését tekintve a játék elég szokatlanná sikeredett, ugyanis a grafikus kalandjátékok és az FMV-filmek elég meglepő kombinációját alkották meg a szerzők. A jelenleg alkalmazott módszerek

nél nem fennakadást jelent a játék folytonosságában a mozgás közben lejátszott videó és a renderelt állókép váltása közötti "akadozás" – a Black Dahlia-ban ezt olyan ügyesen küszöbölték ki, hogy szinte észre sem vesszük az átmenetet, mert egy csomó hátér egyaránt megvan filmen és renderelve is. (Persze ahhoz, hogy ez jól is működjön, lehetőleg nem egy kétszeres CD-meghajtóval kell játszani a játékot.)

A játék 3D megvalósítása szintén nagyon jól sikerült, amelyben bárhol teljes szabadságfokkal forgathatjuk a látószöveget 360 fokban körbe. Illetve nemcsak körbe, hanem fel és le is – amely megállapítás rögtön egy jótanácsot is magába foglal... A kezelés a lehető legegyszerűbb: a bal gomb nyomva tartásával és az egérrel tudjuk forgatni a fejünket, a nyílak irányába lehet áthaladni egy

adatrögzítési rendszert (notebook); a "világterképet", vagyis azon helyszínek listáját, ahova épp mehetünk; valamint az igen szellemesen megoldott mentési opciót (az utolsó nézeti képet egy bélyegalbumba ragaszthatjuk be).

A játékkal kapcsolatban nem kezdek "hasznos tanácsok" (mindent vizsgáljatok meg, mindenkiel beszélgessetek, amennyit csak tudtok, stb.) osztogatásába, mert ezek egy kalandjátéknál magától értetődűek. A nyolc CD-nyi terjedelemben már magában hordozza a hosszas játékmenet ígérését, amiben nem is csatlakozik a játékos, ráadásul ezt különféle logikai feladványok és puzzlek tarkítják. Bár ez a tarkítás nem feltétlenül válik mindenki öröme, mert egy vérbeli kalandjátékos nem biztos, hogy örömmel tölti egy fél órát azzal, hogy összeállítsa egy ripityára tört színes üvegablak darabjait... Ez egyébként a szerzőknek is eszébe juthatott, mert a tesztelőkre gondolva minden logikai részhez csatoltak cheatet is. A játék ugyan marha nehéz, de a cselekménye lényegileg teljesen lineáris. Sőt, egy kicsit már túlzottan is – annyira, hogy ha nem a megfelelő (illetve a szerzők által elképzelt) időrendben csinálunk valamit, lemaradhatunk olyan információról, amelynek a hiányában esetleg nem is tudunk továbbjutni. Példa: A játékban találni fogunk egy rúnákkal telerótt ősi pergament, amit Strauss professzor lánya majd lefordít nekünk a műzeumban, bár neki még egyéb infó is lesznek. Első szeleburdi nekifutásomra nem találtam meg egy zacskónyi rúnát (nem néztem meg az irodám csillárjában), viszont miután Strauss kisasszony megmutatta apuci pajzsos könyvét, már nem is kaptam meg a

fordítási opciót nála (külön marhaság, hogy az iratot nem is lehetett használni nála). Némi problémák vannak a tárgyak mozgatásával is: az odáig rendben van, hogy a huncut szerzők alkalmasint más tárgyak alá dugtak dolgokat, hát ha nem találja meg a tisztelt játékos – az viszont már nincs rendben, hogy egy borítékot azért nem lehet megmozdítani, mert egy részét fedi egy másik boríték sarka.

Mindent összevetve kissé vegyes, bár túlnyomóan pozitív érzelmek vannak a Black Dahlia-val kapcsolatban. A kivitelezés tényleg nagyon kellemes, fránkó a stílszerű zenei aláfestés (bár a hangminőséggel kapcsolatban azért vannak fenntartásaim), olyan apróságozokról már nem is beszélve, hogy a rádió híreibe nemcsak a csónkolós gyilkos mondják be, de a korhű eseményeket is. A probléma ott kezdődik, amikor a szerzők tolnak ki velem, és azért nem jutok tovább, mert nem a megfelelő sorrendben veszek (!) fel valamit, vagy az engine egyik apró bugja szívat. A legnagyobb probléma viszont az, hogy elég-gé meg lesz löve mindenki, aki nem perfekt angol, ugyanis a párbeszédet kizárólag hallás

Miss Strauss rendes lány...



...és tud róndul, meg pajzsul is



Mr. Finster viszont abszolút nem kedves, és még rúndul sem tud (vagy mégis?)



alapján lehet értelmezni, szöveges megjelenítést nem lehet bekapcsolni. Márpedig még egy született clevelandinek is elég nehéz megérteni egy torz hangú telefonbeszélgetést, vagy egy olyan felháborodott gyárost, aki egy félméteres szivarral a szájában ordít. Na mindegy, ezeket a baklövéseket leszámítva a Black Dahlia igazi csemege, bár meg lehetően kemény dió lesz minden kalandozónak – hogy meg ne fekkudja a gyomrukát, a Cinkelt Lapokban még pár ötlet erejéig visszatérünk rá. Bár méretelt tekintve lehet, hogy Dallas lesz belőle...

CoVboy

rágyszál

másik helyszínre. Áttós nyílra változik a pointer, ha az adott helyen "interactolhatunk". Ez lehet beszélgetés egy személyvel, tárgy felvétele vagy "müködtetése"; és – nem utolsósorban – megmozdítása (lenyomott egérgombbal). Az Esc billentyűre bejövő menüben találjuk többek között a nálunk levő tárgyak listáját (amiket nem árt az Inventoryban alaposabban is szemügyre venni); a mindenféle rendű és rangú nyomozó elmaradhatatlan felszerelését képező analóg

Valami van a csillárban?



Esetleg az asztal alatt is?



black dahlia

Take 2 Interactive
http://www.bldahlia.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSÁG
ZENEBONA

Minimum: P100, 16MB RAM, 4xCD, Win95,
DirectX-kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P120, 32MB RAM

Hangulatos nyomozás, egy-két apró hibát megengedve

83%

Sokat emlegetett tény, hogy a 3D-s gyorsítókártyák elterjedése a hardvergyártó cégek pénzügyi egyenlegén túl a szimulátor programok számára is igen áldásos hatást gyakorolt. Az utóbbi időben valósággal elárasztották a piacot a különféle tankokkal, repülőgépekkel és egyéb, gyilkolásra alkalmas kutyákkal foglalkozó szimulátorok. S az áradat csak nem akar elapadni, mert CoVboy bátyó kincseket rejtő szatyrából egyre-másra bukkannak elő az ilyesféle anyagok, míg a stratégiai és kalandjátékokat ugyancsak hanyagolják a kiadók. **(Ezre megállapítást vették T.J. szokásaiból tisztelegve egyikeként – CoVboy)** Mindezek után már nem is lepett meg, hogy a Ripcord Games legújabb játéka, a Spec Ops is tarkára festett képű úriemberek világába kalauzol el minket, bár egy szempontból azért rendhagyó a játék: "kommandós-szimulátorhoz" az utóbbi időben nem volt túl sűrűn szerencsém... Persze rögtön fel is merülhet mindenki benn a kérdés: vajon nem egy egyszerű Quake2-klónról van-e szó, amit a leleményes (amerikai) alkotók némi hazafias szószal meglocsolva próbálnak elpasszolni? Hát, néhány napi bős kommandózás után arra a következtetésre jutottam, hogy nem erről van szó: a játék a maga módján meglepően

ben felháborító, elvégre igen barátságosan célból indultam a festői orosz erdőkbe. A meglepő az volt, hogy e sajnálatos esemény alig negyedére (!!!) csökkentette katonám "energiáját", aki még csak hanyatt sem esett. Hoppá, hát ilyesmit azért nem illik csinálni egy AK-47 sorozat után, szerintem egy "szimulátor" program esetében ilyenkor legfeljebb néhány hörgésre futja katonánk erejéből. Néhány NAGYON halk és rövid hörgésre... Mondjuk azt is megértem, hogy nem lenne túl jót a Spec Ops

Kis ranger nagy bottal jár (a bot történetesen egy mesterlövészkarabély – csakhogy a képaláírás némi információs tartalommal is bírjon)



Tartok tőle, hogy a távoli bunkerben nem fogadják meleg levessel az amerikai nemzet bőrgő szőrt védelmezőit



reális darab. Ugyanakkor viszont klasszikus szimulátornak sem nevezném, mivel néhány dologban a játék alkotói azért ugyancsak elrugaszkodtak a valóságtól.

RAMBO MENNI HONDURAS

Az már néhány percnél játék után világossá vált, hogy az alkotók nem mertek teljes egészében szakítani az amerikai háborús filmek kissé gyermeket hangulatvilágával. Ez a vélemény már akkor szilárd bizonyossággá érelődött bennem, mikor bőrlászsáimat egy jól irányzott géppisztolysorozat szakította félbe, aminek köszönhetően megahűsöm úgy fél kilométer kaphatott mellkasába. Ez még nem volt különöseb-

Opsot nevezni, ha a legnehezebb fokozaton játszunk. Ott viszont még a legprofibb Doom-veteránok is vért fognak izzadni, mivel a jól felszerelt ellenfeleken kívül még a szigorú időlimittel is keményen meg kell majd küzdeniük. Hozzá kell tennem, hogy az időlimitt nagyszerű és a témához tökéletesen illő megoldás – egy kétfős kommandó tényleg nem piknikezhet túl hosszán az ellenséges vonalak mögött. E megkötés a későbbi pályákon, de különösen Hondurasban lesz igazán bosszantó. Példának okáért akaút olyan küldetés is, aminek kb. tízszere nekí kellett ugranom, holott egyetlen katonát sem vesztettem el harcban. Az utolsó próbálkozásom sikere sem múlt sokon: az óra 13 másodpercen állt meg...

Vérgőzű kalandjaink során egyébként minden alkalommal két, tetszésünk szerint felszerelt rangert (maradjunk ennél a megjelölésnél, mert a fene se tudja, hogy mi a pontos magyar fordítása) irányítunk. En mondjuk azt is el tudtam volna viselni, ha ennél jóval nagyobb csapatokat elkormányozhatok, arról nem is szólván, hogy ez tán magát a cselekményt is létszerűbbé tenné. Csak összehasonlításképp: a második világháborúban, éles harci helyzetben akár 30-40 fős kommandókat is be-

SPL Ranger

puskától a mesterlövészkarabélyig. S ami még ennél is fontosabb: a program rendkívül élethűen és logikusan kezeli ezeket a fegyvereket. A ködgránátok okozta kavargó felhőmályban valóban el lehet keveredni, s a hangtompítós karabélyokkal kedvünkre gyilkolászhatjuk le a tanácstalanul fel-alá rohangáló ellenfeleket. Nekem mégis a mesterlövészkarabély a kedvencem, aminek külföldi nagyító és megvilágító optikái-

val a rutinos játékos épp oly könnyedén szedheti le az ellent, mint mondjuk az MDK-ban. A felszerelések kapcsán még azt is megemlíteném, hogy a lelőtt katonáktól mindenféle hasznos cuccot be lehet gyűjteni. Az efféle hullarablásokkal egyébként nem árt igyekezni, mivel az engi-ne rop-

AZ ÉRME MÁSÍK OLDALA

Nos, ennyi kritika után lassan rá kéne térnem a Spec Ops erőnyeire is, mivel a program már emlegetett hiányosságai ellenére is egyike a legjobb kommandós játékoknak. Rendkívül tetszett például a rendelkezésünkre álló fegyverek bőséges választéka, van itt minden az M60-as gép-

Hahó, hát ezt a gaz ruszkit pillanatokon belül elviszi majd egy szivóham. Egy kilencmilliméteres szivóham



KÜLÖNLEK

SPEC OPS: Lead the Way

pant sajátosan kezeli az elhalálozott embereket – egy idő elteltével a békésen heverésző tetemek szórószálán eltűnnek. Hmmm, ennyire azért nem kőne spórolni azokkal a fránya poligonokkal...

Nem szóltam még arról, hogy hősiés katonáink hol és miért is irtják az ellent. A küldetések során felvonul majd ellenünk a teljes hollywoodi rosszfiúállomány: a korlátozott harci cselekmények első színhelye Oroszország lesz, majd meglátogathatjuk az Észak-Korea néven ismert távol-keleti kánaánt (itt legalább értettem, hogy hova is tűnnek a halottak...). Ezután kábítószerezellenes bevetések következnek először Kolumbiában, majd Hondurasban – na ez utóbbi különösen embert próbáló mulatság lesz. A legutolsó pályán a gaz iszlámok ellen is felléphetünk. Kabul kissé leamortizált utcáin, ahol is valami elrabolt szénátort kell felkutatnunk. Mindegyik helyszínhez egy-egy adott feladat tartozik, ám e feladat teljesítése 3-4 fázisból áll. Ez összesen kb. 20 küldetést jelent, ami szerintem nem mondható túl soknak. Különösen azért nem, mert a Spec Ops semmiféle multiplayer támogatást nem tud felmutatni. Néhány szó essen a gépigényről is: ez némi jóindulattal akár korrektnek is nevezhető, bár a P166, mint minimális követelmény azért kicsit mellbe vágott. Gyorsítókártya nélkül sem tanácsos a Spec Opszal megpróbálkozni – ezt maiguk a készítő is készségesen elismerték. Ez mondjuk a grafikát elnézve egyáltalán nem meglepő, az viszont már annál inkább, hogy a játék a legkevésbé sem

támogatja a D3D-t. Szerintem ez egy 1998-ban piacra dobott, 3D-s akciójáték esetében igen nagy illetlenség...

AZ ÖSSZEKÉP

Mint az az eddigiekből is kiderült, a Spec Ops a legnagyobb jóindulattal

Vidám kalandozásunk a kies orosz tajgán kezdődnek...



...és Kabul rommá lőtt utcáin végződnek



ilyen típusú "késztűs" ams túl gyakran fordul elő a modern hadviselésben



sem sorolható a minden ízében tökéletes játékok exkluzív klubjába. Néha olyan érzés kerített hatalmába, mintha egy kiváló kommandós játék lebegtetett Béta-változatával játszanék. A program bizonyos szempontból rendkívül élethűre és változatosra sikeredett, ám időről-időre előbukkannak a már említett bosszantó logikátlanságok. Ennek ellenére én mégis azt mondom, hogy az eddig megjelent "kommandós-szimulátor" programok közül még a Spec Ops áll legközelebb a valósághoz. A játékmenet egyáltalán nem lineáris: az ellenséges csapatokat a Rambold géppuska-rohamokkal is elintézhethetjük, de a ravaszabb megoldások hível mesterlövész-karabélyokkal akár egyenként is leszededgethetik az ellenfeleket. A küldetések még a játék vége felé sem válnak unalmassá, a legutolsó, afganisztáni pálya pedig oly élethűre és hangulatosra sikeredett, hogy hirtelen felindulásból egymás után kétszer is végignyomtam.

A grafika szintén kellemesnek mondható, különösen tetszettek az éjszaka sötétjébe hasító nyomjelző-jelek. Ezt ellenpontosandó a gránátrobbanások elég rútul nézünk ki, s a D3D támo-

gatás hiánya miatt az izmosabb gépek tulajdonosainak is be kell érniük a szerényebb felbontással. A hangok viszont egész egyszerűen tökéletesek, mint ahogy az irányításra sem lehet egy rossz szavunk se. Mindent összevetve a külsőnincs semmi gond, mint ahogy néhány apróságtól eltekintve a belbecsre sem panaszkodhatunk. Engem ugyan néha kirázott a hideg a programot átlengő nyalka amerikai felsőbbrendűségi tudattól, ám annyira még ez sem volt zavaró, hogy ne tudtam volna magam tökéletesen beleélni a dzsungelben kűsző-mászó kommandós(ok) bőrébe. Mindent összevetve tehát a Quake-rajongóknak éppúgy kellemes perceket szerezhet a Spec Ops, mint a harci játékok megszállottjainak.

T.J.

spec ops

Ripcord Games/Zombie
<http://www.specops.com>

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T O S S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P166, 16MB RAM, 2xCD, Win95
Ajánlott: 386MB RAM, DirectX-kompatibilis hangkártya, 3D-gyorsítókártya

A maga műfajában elég kellemes egy darab

78%

A Pszgnosis még a tavalyi évben, "frissiben" dohta piacra a Formula 1 97 PlayStation-változatát, ezért egy kissé meglepő, hogy a PC-tulajdonosokat miért kellett mostanáig várni. Főleg ha figyelembe vesszük azt a tényt, hogy a Forma 1-et illetően azóta nagyon fordult a világ. Míg '97-ben az volt az újdonság, hogy végre megfelelő vetélytársra akadt a Williams csapatnak, addig most már másról se hallani, mint hogy mennyire jök az új Mercedes motorok. Na mind-egy, egy játék értékét úgy sem az határozza meg, hogy mennyire aktuális; lásuk hát, mi mindent kínál nekünk az F1 97!

A játékban szerepel a '97-es idény valamennyi csapata, beleértve a Loia "istállót" is, noha gyászszos melbour-ne-i szereplésük után a valóságban már rögton a versenydíny lelegején "letették a lantot". Mindenki megtalálja a maga kedvenc pilótáját, csupán Villeneuve rajongói maradnak hoppon, az ő neve ugyanis (mint ahogy a többi F1 játékban is) jogi problémák miatt nem szerepel. A tavalyi szezon mind a 17 pályáján rajthoz állhatunk, sőt még Estorilban is, amit a készítő "bónusz" pályaként raktak be a programba. (A világbajnokságon Jerez helyett eredetileg a Portugál Grand Prix szerepelt, de mivel az ottani pályán nem készültek el határidőre a biztonsági előírásoknak megfelelő módosításokkal, végül is a spanyol pálya nyerte el az utolsó versenyt megrendezésének a jogát.) A

végeztek, amit a leginkább a városi közutakból leválasztott monacoi pálya bizonyít. Nincs két egyforma ház – nem vagyok benne biztos, de talán még az épületek architektúrája is stimmel. Még az elzárt mellékutcák is jól megfigyelhetők, s az útburkolati jelek, a zebrák is eredetiek – tényleg mintha ott járnánk a városban. Sorolhatnám egyébként a többi pályáról is az efféle apró figyelmességeket: a silverstone-i pálya mentén például helikopterek par-

pán egyetlen dolgot, a kamera lencséséjén megtörtő fény effektusát szűrték el: amikor takarásban van a nap, akkor sem tűnik el, sőt! Roppant röhejes, de még az alagútban is a képernyőn "fel-lejtődik".

ZENEBOZA

A grafikához hasonlóan a játék audio "teljesítménye" is átlagon felüli. Nagyon klasszak a motorhangok, jópofa,

gyelmét. Meghökentő az intelligenciája (no persze itt nem Murray, hanem a programozás intelligenciájára gondolok): ha valakik kakaskodnak egymással, név szerint említi, hogy mondjuk Katayama belerohant Alesibe. (A japán pilóta neve – igen realiztikusan – a játékban is sűrűn hangzik el efféle környezetben.) Murraynek egyébként néhány észrevétel, illetve technikai információ erejéig besegít Martin Brundle is, ám a jobb napokat is megért ex-pilóta több-

Az Arcade Mode-ban ugyan lényegesen könnyebb dolgunk van, bár ezt a pillanatnyi helyezéssem nem igazán illusztrálja



kolnak, a franciáknál meg egy óriáskereket figyelhetünk meg. A pályák átélhetőségét fokozza a rengeteg eredeti reklámtábla és embléma is, Hockenheimben például a hatalmas Mobil 1 flakon is látható. Ha a "ninja" fokozat-

ELSŐ OSZTÁLYÚ FO

Az időmérő edzésen még nem túl nagy probléma, ha kicsúszunk a pályáról



helyszínek, azaz a pályák és a környezetük a mai technikai színvonalon elérhető legnagyobb pontossággal lettek modellezve.

LÁTVÁNYOSSÁG

A játék – csakúgy mint az előző rész – természetesen támogatja a 3D-s gyorsító kártyákat, a grafika tehát kitünő. A grafikusok egészen aprólékos munkát

tessék, amik a szépen beábrnyékolott autókkal tökéletes egészet alkotnak. A realitásoknak megfelelően még azt is megkódolták, hogy a pilóták sisakja koszolódjon. Ha be van kapcsolva a Te-ar Offs opció, apró szemcsék jelennek meg a sisak üvegén. Ha már nagyon nem látunk, az elkoszolódott felületet a Shift lenyomásával leránthatjuk. (Persze az is egy megoldás, ha külső nézetre kapcsolunk.) Grafikailag csu-

ahogy a boxból rádión kapunk tanácsokat (ha például gumicserejt javasolnak); a verseny közvetítéséről pedig a brit illetőségű Murray Walker gondoskodik. (Sajnos nincs magyarosítva a játék, így Dávid Sanyi és Palik Laci helyett vele kell beérnünk.) A kommentátor – csakúgy mint PlayStationön – most is "érti a dolgot", roppant változatosan és akkuratusan közvetíti az eseményeket. Jól szórakoztam, amikor például kajakra belerohantam a palánkba, mire Murray barátunk hosszasan

kezdte ecsetelni, hogy bizonyára egy apró pillanatra elkalandozott a figyelmem. Amúgy tényleg nagyon profin követi az eseményeket: folyamatosan tájékoztatást ad a futam állásáról, és egyetlen lényeges mozzanatot sem kerül el a fi-

nyire inkább csak a "bólogató baba" szerepét játssza. Legtöbbször ezt a mondatot hallani tőle: "Úgy van, Murray!" A kommentálással kapcsolatban sajnos meg kell említenem egy elég igénytelen jelenséget: az alagútba érve nem csak a motorhang, hanem a riportert hangja is elkezd visszhangozni. Az apróbb hibáitól eltekintve azonban – ha csak a szépségét nézzük – kétségtelenül az F1 97 a jelenlegi best. Sajnos ugyanez viszont nem mondható el a

Frentzen bukásakja már rendszeren bekoszolódott



játszhatóságról. Nos, akkor ki is fejtem, mik a problémáim.

JÁTSZHATÓSÁG

Annak érdekében, hogy a játékkal a kezdők és a profik egyaránt jól szórakozzanak, két üzemmódot is létrehoztak. Ez persze idáig még nem probléma, csak hogy: ami a Grand Prix üzemmódot (azaz a játék szimulációs részét) illeti, szerintem egy kicsit túlzásba vitték az

sen vezetnek, mint a szimuláció módban – ergo minimális erőfeszítés sem kell a győzelemhez.

SZAVATOSSÁG

Bármelyik módot is választjuk, játszhatjuk a játékok egyedül vagy hálózaton keresztül (maximum nyolcan). Az arcade módon belül egy normál verseny, és egy időmérő üzemmód áll a rendelkezésünkre. A játéktérmi gépekhez hasonlóan

mindössze autót kell választanunk, majd a nehézséget kell meghatározunk. A nehézségi szint beállítás egyben a pályák választása: a Formula 1-es pályák három csoportba lettek szedve, mindegyik csoporton belül öt pályával. (A maradék pályákat majd jutalomként, extra fokozatként kapjuk meg.) Az egyes nehézségi szintek bajnokságok mintájára működnek, vagyis a helyezésünkért pontokat kapunk, a következő pályára pedig csak akkor léphetünk, ha minimum hatodikként végeztünk. Minden győzelem után érdemes állást menteni, a load/save opcióhoz a Tab lenyomásával léphetünk. Az arcade üzemmódnak egyébként a grafikája is kicsit más: némileg egyszerűbbek, élénkebb színűek a textúrák – talán ezzel is utalva arra, hogy itt nem kell annyira komolyan

A Hungaroring egyik kanyarában az izzásig hevültek a féktárcsák



Pedig a mi Szliárdunk egy cséze kávé mellett napos időt jósolt...



zászlók (Flags). A tudásszintünk főként arra lesz kihatással, hogy a versenyek előtt a Car Setupnál mennyi dolgot tudunk módosítani a kocsin. Ha az autót ezután már minden klappal, elindulhatunk az edzésen, majd az időmérő edzésen, és végül a versenyen.

ÖSSZEHATÁS

Nem akarom ismételni magamat, de zárszóként is csak azt tudom mondani, hogy az F1 97 egy nagyon szép játék, ám nem biztos, hogy a legideálisabb F1 szimuláció. Igaz, hogy két teljesen eltérő üzemmód választható, de ezek közül szerintem csak a Grand Prix mód biztosít hosszabb távon szórakozást, de az is viszont csak azoknak, akik nagyon magas fokot művelnek az autózás terén és mellesleg rendelkeznek egy a programhoz használható kormánykerékkel.

V.Z.

MÁBAN!

Monacóban nem ritka a közlekedési dugó...



életszerűséget. Billentyűzettel irányítani a játékot egyszerűen képtelenség, annyi szent! Ha egyszerűen nyomjuk a gázt a fordulással, már keresztbe is áll a kocsi, pedig akkor még nem is beszéltem a fűről vagy a kavicságyról. Ha a bitumenről véletlenül letérünk ez utóbbiakra, már veszített állásunk van. Azt én is elismerem, hogy a fű csúszik, meg és mondjuk egy McLaren nem rallyautó, de hát ez akkor is túlzás! Ez már nem is tűnik, hanem inkább jégnek.

A Grand Prix móddal tehát kétségteleen csak a legnagyobb "mágusok", a sportág megszállott rajongói fognak boldogulni; a magamfajta amatőröknek inkább az Arcade mód dukál. Nyomhatjuk tovább a gázt, és ha esetleg bele is rohamunk valakibe, hát istenem: egy kicsit megugrik az autó, de változatlanul száguldozunk tovább. Ha nem fékezünk, a gumik úgy tapadnak az aszfalthoz, mintha sinen mennénk – az élesebb kanyarokban elég mindössze a gázt felengedni. Az Arcade mód tehát remekül játszható, de ezzel meg átesetek a ló túlsó oldalára: mialatt mi a kanyarokat levágya a füvet szántjuk és hatalmas homokfelhőket kavartunk, a többiek ugyanolyan becsülete-



formula 1'97

Psygnosis/Bizarre Creations
http://www.psygnosis.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P133, 16MB RAM, 2xCD, Win95,
3D-kártya
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 4xCD

Képrázatosan szép F1 szimuláció,
de inkább csak profiknek

84%

Feltehetőleg a különféle gyorsító kártyák világhódító útjának köszönhető, hogy a nagyobb szoftverfejlesztő cégeket mostanság perverz vonzalom fűti a 3D-s programok iránt. Az utóbbi időben jóformán csakis és kizárólag efféle játékokhoz volt szerencsém: Armor Command, SubCulture, Battlezone – hogy csak a legnagyobb neveket említsm. És már itt is a legújabb, kissé meghatározhatatlan műfajú darab, mely a sokatmondó Die by the Sword nevet viseli. Ebből a kreatívabb olvasók már bizonyára kifalálják, hogy egy vérbeli fantasy világban kell majd különféle galád szörnyetegeket felszednünk, a legszebb AD&D hagyományokat követve. Az, hogy a Tantrum művét mászkálós avagy mezei akciójátéknak tituláljam, már jóval bonyolultabb kérdés, mivel az alkotók megpróbálták a két műfaj elemeit összekombinálni. Mi tagadás, az efféle kényszerházasságok csak a legritkább esetben végződnek happy



Két malacképű barátom épp a mullóska-lódák rajtolyát próbálhatta kinyomozni, mikor rajtuk ütöttek

Azt hiszem erre mondják, hogy szorongatott helyzet...



enddel, ám a Die by the Sword elkövetői többé-kevésbé megtalálták az arany közeputat. A játék alapját a kellemesen vérgőzös akciójelenetek képezik, helyenként megspékelve némi mászkálósdival. A "vérgőzös", mint jelző egyébként a szó legszorosabb értelmében értendő, a

gyengédebb lelkivilágú olvasók szerintem az első kumolyabb csonkolás után a reszet gomb irányába kezdenek majd nyülikálni (a Win95-öt ismerve ez ugyan nem igazán ajánlott, de hát oly szépen hangzott így). Ideje lenne magáról a háttértörténetről némileg bővebben is szólnom, ami egyébként nem különösebben bonyolult darab. Adott egy jól megtermett, meglehetősen sivár lelkivilágú harcos, akit az egyszerűség kedvéért nevezzünk csak Enricnek. Enric barátunk kedvenc időtöltése a különféle méretű és formájú élőlények kard által történő legyilkolása, ami jelen eset

ben akár szakmai őrletnek is felfogható. A high-fantasy hősköj szokása szerint aktuális mátkájával, egy Maya névre hallgató tolvajnyóval táborozik a vadonban, mikor is néhány goblin elragadja szíve választottját. E váratlan fordulat persze nem igazán nyeri el hősnök tetszését, így aztán rögtön el is indul túszt menteni. Vagy bosszút állni. Esetleg mindkettőt.

Na jó, ennyire azért nem egygyűi a cselekmény, enyhe cinizmusomat kérik a kései (hmm, lassan már korai) óra rovására írni. A sztori az idő előrehaladtával folyamatosan bonyolódik, s természetesen össze fogunk futni a jól ismert földalatti templomokkal, gonosz varázslókkal

és ork sámánokkal is. Hiába, nincs új a nap alatt... Egyébiránt az eddig leírtak csak a "Quest" módra vonatkoznak, a verekedős játékok szerelmeinek nem kell holmi labirintusokkal és fantasy történetekkel bajlódniuk – az "Arena" illetve "Tournament" játékok választva ki-ki kedvére kiélhethi destruktív ösztöneit. Van itt minden, mi szem-szájnak ingere: harc több szörny ellen, multiplayer üzemmód, folyamatos küzdelem egy meghatározott időlimit mellett és még sorolhatnám. A programnak a részét viszont fölösleges lenne túl részletesen boncolgatni, mivel a műfaj ismerői (s van-e olyan, ki ne ismerné a verekedős játékokat?) alighanem már az unalomig ismerik az efféle opciókat.

BENSŰSÉGES BENSŰSÉGEK, AVAGY A BRUTALITÁS DISZKRÉT BAJA

Az eddig leírtak alapján nagyon úgy tűnhet, hogy a Die by the Sword is a huszadrangú konzol-klónok közé tartozik, holott ez egyáltalán nincs így. Maga a háttértörténet illetve a cselekmény ugyan a legnagyobb jóléti szinten

minősíthető irodalmi igényességűnek, viszont a harcnak meg-

van a maga sajátos hangulata. E szempontból a Die by the Sword igenis forradalmi megoldásokat tartalmaz – ezeknek köszönhetően a program jó eséllyel indulhatna a legkegyetlenebb PC-s játék megítéléséig. Vári Zoli kollégám ugyan égre-földre megesküdtött, hogy a Turok a maga módján ugyancsak vérből darab, de a Die by the Sword szerintem e szempontból magasan ver minden eddigi megjelent alkotást. (Az egyik angol szaklap szavazásán egyébként ez nyerte el a "Legbrutálisabb játék" címet, olyan neveket utasítva maga mögé, mint a Carnagedó, Resident Evil, Harvest, Phantasmagoria 2, stb. – CaVey) Ez mondjuk logikus is, elvégre a méteres kardokkal és bunkókkal hadonászó lények bőséges megjelenését kísérik fröcsögős jeleneteket, kar lett volna néhány piros poligonnal ellátni. Helyenként viszont még engem is sikerült meglepnie a programnak: a végtagok a legváltozatosabb irányokba repkednek,

a sikeres támadások után a sérült testrészek vérbe borulnak, hősnök beszólásai pedig különösen kevés empátiáról tanúskodnak. A legkatarikusabb pillanat tán mégis

DIE BY THE SWORD

az volt, mikor egy féllábú és egy félkarú ork üldözött fülig véres hősmet, aki közben válogatott sértesékekkel bősztette fogatékos üldözött. Yikes, én szerettem a kemény jeleneteket (legalábbis a képernyőn), de EZ azért talán egy kicsit túlzás! A játék egyébként az efféle bájos jelene-

A válogatott randaságok után következzen egy lírai kép is: Maya a kedves kedves (csak a mihezértés végett: épp most készülnek feláldozni)



KI KARD

Hát akkor hulljon a ferges...



teken kívül még egyéb pozitívumokat is fel tud mutatni, példának okáért: maga a harc igen jól eltalált és változatos. A különféle szörnyetek nemcsak külsejükben, ha-

a kardvíváshoz több mint tíz (!) különböző gombon kell zongorázunk. Meg lehet próbálkozni ugyan az irányítás lebutításával is, ez viszont drasztikusan lecsökkenti amúgy sem túl rózsás túlélési esélyeinket. A taktikus játékos persze nem ugrik rögtön fejést a mély vízbe, hanem szépen végigzavarja a kitűnően kiagyalt és rendkívül hangulatos gyakorló pályát (az angol nyelv ismerő előnyben!). Eztán még nem árt az arénában is gyakorlatozni egy kicsit. Majd képességeink (és rendelkezésünkre álló joystickpark) szerint beállítanunk az irányítást. Nem kell aggódni: a Die by the Sword még mindezen óvintézkedések megtétele után sem lesz egy sétagallopp. Ami azt illeti, én még alacsonyabb nehézségi fokozat mellett is alaposan megizzadtam a játékkal, úgyhogy a könnyedebb szórakozás kedvelői fordítsanak a Cinkelti Lapokra, ahol is találhatnak némi könnyítést leendő kalandjaikhoz. Ezekkel a kalandokkal egyébként van egy igen komoly bibi: kissé hamar a végére fogunk érni. Én személy szerint két nap alatt végig is nyomtam a játékot, s az utolsó pályától eltekintve még csak a cheatet alaváló fegyveréhez sem kellett nyúlnom (hosszátesszem: elég alacsony nehézségi fok mellett nyomultam). Eztán mondjuk még egész jól eljártogattam a különféle arénákban is, de azért nem ártott volna ennél kissé hosszabb kalandokat kiagyalniuk a szerzőknek...

Anyit még megjegyezz:

Az arénában kezd eluralkodni a fejtelenség, de ez jelen esetben egyáltalán nem baj



rendkívül időtlen mozgását. Az előbbi még csak-csak megemészténém, elvégre jómagam D3D mellett próbálkoztam a játékkal, ami nem egy, amúgy kiváló program esetében is igen csúf dolgokat eredményez. Viszont az egyes figurák helyenként röhejes animációja...nos, ez már komoly bibi. Én belátom, hogy nem lehet minden mellékszereplő mozgását Lara Croft-szinten lerendelni, de az, hogy egy ork például hátat fordítva próbál velünk küzdeni, azért egy kicsit erős. De emléhtetném Enric barátunk kritikán aluli mozgáskoordinációját is, különös tekintettel a felkapaszkodásra. Na, ezt meg sem próbálom körülírni – kíváncsi vagyok, hogy az animációfelelős próbált-e már saját erejéből átkiemergeni egy, a küszöbnél magasabb mesterséges akadályon...

nem igazán bővelkedik. Az úgy tetszik, egy igen hangulatos 3D-s hack'n'slash programról van szó némi (mondom: némi) Tomb Raider utózzal. Maga a grafika egyébként nem nyugtázott le különösebben, PC-n láttam én már sokkal szebb dolgokat is... A hanghatások viszont tökéletesen sikerültek: a kardok csendülése, az ellenfél nyögései és horkantásai, Enric gyuroros megjegyzései igazi fantasy-feelinget kölcsönöznek a játéknak. A küicsin mindent összevetve tehát korrektnek mondható, s a vérgőzöslő műfajok rajongói bizonyára a magasztosnak épp nem nevezhető belbecsét is maradéktalanul meg lesznek elégedve.

Jómagam mondjuk hiányoltam a logikai illetve kalandelemeket a Die by the Sword-ból, mivel az előzetesek efféle szentságtörő dolgokat is emlegettek. Ha ezekre is kellő gondot fordítottak volna az alkotók, akkor a PC-s játékok egyik gyöngyszeméhez lehetne szerezcsánk. Így viszont "csak" egy jó, de örökbecsűnek aligha nevezhető program sikeredett a dologból – ami azért mostanság szintén nem csekélyesség.

Mindezek után viszont még inkább kíváncsi vagyok a mostanság már nagyon esedékes

T.J.

A tájkép csak látszólag békés, a víz alatt már gyűlölköznek a kiéhezett trogloditák



Szintén nehezen tudtam megbarátkozni a helyenként kifejezetten játékosellenes kameraállásokkal. Ezeket ugyan állíthatjuk, de én kétféle, hogy harc közben bárkinek is lenne energiája efféle manőverekre. Quest módban játszva még azzal a sajnálattal ténnem is meg kell majd barátkoznunk, hogy a program nem igazán tolerálja az állás kimentésére irányuló próbálkozásokat. Autosave ugyan van, csak épp igen szűkmarkúan méri a gép, ami ropantul megnehezíti az amúgy sem könnyű játékot. Hiába, nehéz ügy...

Deathtrap Dungeonra...

die by the sword

Interplay Trantum
http://www.interplay.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSÁG
ZENEBONA

Minimum: PIII, 16MB RAM, 2xSD, Win95
Ajánlott: PIII, 32MB RAM, 8xKMP, 2xSD
Tomb Raider 3D, 3D-geometriai gyorsítás

Nem runna el azonnal, de előbb az alapvető
léti feltételek hiányában sokszor beáll...

82%

ROOTOT RAGAD, MÁR IS VÉSZ!

...a szék. S akkor még nem is szólunk a víz alól meglepetésszerűen kilyűrt trogloditákról, a láthatatlan kardforgatókról, a tűzlabdákat lövöldöző ork sámanról és a többi kedves meglepetesekről. A játék készítői szemmel láthatóan ügyeztek minden ellenfélnek önálló egyéniséget és hangulatot teremteni, ami nagyjából sikerült is.

Ejtenék még néhány szót az irányításról is, mivel ez a játék tán legproblémásabb része. A gondok alapvetően ott kezdődnek, hogy harc közben egyszerre kell a billentyűzettel és az egérrel/joystickkal szerezcséltlenkednünk, ami eleinte bizony igen kemény feladat lesz. Csak a mihetértás végett: billentyűzettel játszva csak

nék, hogy az irányítás nem csak bonyolult, hanem rendkívül realisztikus is. A legösszetettebb támadásokat variálhatjuk kedvünk szerint, háríthatunk, cselezhetünk, sőt, akár saját mozgatsorokat is tervezhetünk. Engem ez utóbbi dolog lepett meg a legjobban: egy remek kis al-

program segítségével új mozgatsorokat alkothatunk hősünknek – méghozzá frameenként. Jómagam csak rövid ideig próbálkoztam efféle érdekességekkel, úgyhogy túl sok használható dolgot nem is sikerült összehoznom. Maga az ötlet mindenesetre hatalmas, csak remélni tudom, hogy nem utóljára találkoztam vele.

AZÉRT EZ SEM
FENÉKIG TEJFEL...

Na igen, az eddig felsorolt pozitívumokon kívül azért néhány hibája is akad a Die by the Swordnek. Ezek közül is kiemelném a bugokban ugyancsak bővelkedő engine-t, valamint néhány ellenfél

Helló, ranger! Üdvözöllek Afrikában. Szeretnék egy pár dolgot elmondani Neked, de ezután egyedül kell helyt állnod – bár az így nem teljesen igaz. A SimSafariiban segíthsz szívesen a rendelkezésedre állnak. De mivel a Safari a Te irányításod alá kerül, a szavannák lakói – emberek és állatok egyaránt – Tőled függenek majd. Töltsd hát meg a vizet, kácsolcsod, későzölj fel a tűző nap sugarakra és tedd fel a kalapod – elérkezett az az idő, amikor átlopod a vadon határát!

Ezzel a kis monológgal kezdődik a SimSafari kézikönyve, amely első pillantásra rettető dője-vu érzést váltott ki belőlem. Hol a huncutban játszottam én már ezzel a játékkal? Biztosan csak most érkezett? Amint egy kicsit megerősítettem az agyamat, a turpisságra nemsokára fény derült: a Maxis már jelentkezett egy SimPark nevű játékkal, ahol is a cél, az irányítás és a kezelőfelület szinte teljesen megegyezett ez-

megjegyezném, hogy az ember nevű két lábon járó élőlény tömeges felbukkanása általában minden más élőlényre igen káros hatást szokott gyakorolni – de majd mi kordában tartjuk a sok beutaltat!

Mivel a SimSafari a Maxis Kids (tehát a gyermekeknek szóló) sorozatában jelent meg, nem túl bonyolult játékok – így a kezelési útmutatót

életnek.

A harmadik dolog – és bár ez nem tartozik a konkrét felügyeletünk alá, de a ténykedésünk erre is hatással lesz – a derék őslakosok faluja, akik

és az állatok számára. Nem kis jelentőséggel bír – márcsak azért sem, mert egy pár saras dombocscsa és kiszáradt kőre nem nevezhető idegenforgalmi látványosságnak.



Állatkert a szavannán



Itt alkalmasint szeretné kéne elfutni némi fávágnak



Csendes idilli a beenszüllött faluban



zel a programmal. A különbség abból adódik, hogy ott a nemzeti park irányítását (mert természetesen erről van szó) nem trópusi környezetben, hanem Észak-Amerika területén kellett megoldanunk. A SimPark tehát a tajgától a szubtrópusi éghajlati övig terjedő, míg a SimSafari a kifejezetten trópusi éghajlat alatt élő flórát és faunát ismerteti meg velünk játékos formában.

Senki se gondoljon alantas és süttét üzemekre, fegyverek és bérnyilkosok alkalmazására – itt erre semmi szükség! Noha van gazdasági irányultság feladatunk is, az csak igen egyszerű formában: a cél mindössze az, hogy a szafarink a lehető legtöbb turistát csalogassa. Azért

megtakarítom, inkább egy kis kedvcsinálónak számom ezt a cikket. Azonban ez korántsem jelenti azt, hogy nem lehet vele egy idősebb (ámbátor lehet, hogy gyermekkelkü) emberkének nagyszerűen elszórakozni! A játék igen hálás témája és egyszerű kivitelezése, valamint

az, hogy teljesen nélkülözi a manapság a csapból is folyó erőszakot, igen kellemes színfoltjává teszi a PC-s játékpalettának.

A játék igen hálás témája és egyszerű kivitelezése, valamint

A második fontos dolog az idelátogató jónép kényelmének ellátása, akik szemléltetést elfelejtették, hogy létezett olyan kor is, melyben ők is a kerítés túloldalán éltek (még hozzá kisebbekben), és a hamburger valamint az angolvécé nem képezte szerves részét a mindennapi

a játék elején egyelőre szemlato-mást nem állnak sokkal magasabb civilizációs fokon, mint a vadonbéli állatok. Öbelölük kerülnek majd ki egyébként a kiszolgálószemélyzet tagjai.

Az irányítás evidens, és mindössze néhány menüpontra korlátozódik – két perc játék után mindenki bele fog jönni. Ezért inkább bemutatnám az egyes helyszíneket egy kicsit részletesebben is.

Park: a játék legfontosabb helyszíne, kellő odafigyeléssel már-már paradicsomi környezet tudunk létrehozni a növények

(Bár ennek szép ellenpéldája a Hortobágy, ahol évente százszázalékos csodálkozva a sommit – C)

Természetesen nem telepíthetjük az összes trópusi növényfajt, illetve nem költöztethetünk minden itt előforduló állatot a parkba, ugyanis egy kicsit sokan vannak, lévén ez a

A kérdezz-lelelek játék jelen tárgya a Felis Leo



terület a világ leggazdagabb és legszámosabb életközösségeit vonultatja fel. Azért a legismertebb fajokkal bizvást találkozhatunk a játék folyamán. 8 fajta fű és aljnövényzet, 10

gus, aki mindig szolgál egy-egy aktuális jótanáccsal, és információkat ad minden növényről és állatról. Játshatunk vele kérdezz-felelek játékot is, mely nagyon aranyos és néhol humoros is – de tekintettel kell lenni arra, hogy a játékot a fiatalabb korosztály részére készítették, így ne számítsunk borzasztó nagy fejtörőkre. Igen sok kérdés van a tarsolyában, legalábbis ötödszöri nekifutásra is előrukkolt új feladatokkal egy húszkérdéses játszmában.

Camp: Itt találhatóak az emberi közönséget kiszolgáló létesítmények.

pofásabb, és nem utolsósorban vendégmarasztalóbb legyen. Az itteni segédünk a business manager (talán nem szükséges fordítanom, a mai világban már úgy használják mindenütt, mint-ha ösmagyar szó lenne...), tanácsai mellett üzletvitelünket kiérthetjük nála figyelemmel.

Village: A helyi falucska életébe nem sok beleszólásunk lesz, mindössze a falu öregjével tudunk kontaktust teremteni. Ő most nem ad elő semmiféle törzsi rituálét, mindössze a falu lustáit fogja be egy kis munkára. Lehetnek pl. szakácsok (biztosan jó gyomrúak a turisták), de lehetnek szafariautók vezetői, vagy egyszerű karbantartó személyzet is.

Akkor járunk a legjobban, ha megpróbáljuk mindhárom helyszínt egymással harmonikusan fejleszteni, és minél jobban igyekszünk kihasználni a rendelkezésre álló pénzt és területet. Amennyiben mindhárom tanácsadónk úszik a boldogságban, akkor már gyanakodhatunk, hogy jó irányban haladunk arra, hogy lekörözzük mondjuk a Yellowstone parkot. Aki úgy érzi, hogy kisujjában van már a szafari minden csínja-bínja, próbálkozhatsz nehezebb fokozattal, illetve különböző természeti katasztrófákat is előhívhat, amik a Sim-sorozatból már időtlen idők óta visszaköszönnének. Küldetések is szerepelnek a területeken, különböző feladatokkal és nehézséggel.

Nos, meg kell mondanom, kellemesen csalódtam a Maxisban a múlt havi igen gyengus Streets Of Sim City után – ez ugyanis egy igen szépen kivitelezett kis játék. Leri róla, hogy csak kicsérlették a grafikai, illetve a zenei betéteket a SimPark-ból, de egy gyermekeknek készült sorozatnál ez talán nem olyan nagy

Számonra az állati szépségverseny győztese a varacskos disznó



Nem különösebben taktikus dolog vízilovakat telepíteni egy tűzvész közepébe...



hátrány. Ami viszont jó: szépen rajzolt (!) grafikával rendelkezik szinte a játék minden területén, az állati hangok is nagyszerűre sikerültek. Talán egy kicsit kevés az animációs fázis az állatokat bemutató rajzfilmbetéteken, de ne legyünk szöröszívűek. Lehet, hogy nem használ 3Dfx-et, de cserébe egy kisebb gépen is vigan elkocog. Nyelvtanulásként sem utolsó dolog, mert nem nehéz az angol szöveg, és kevésbé ismert állatok, növények neveit is megtudhatjuk. Nem rossz vásár a fiatalabbak számára, bár véleményem szerint az állatokat élőben érdeme-sebb megismerlni. Ha nem is mindjárt egy szafariparki látogatással, mondjuk az Állatkertben. Már csak az érdekelne, hogy mikor konvertálhatók át a Streets Of Sim Citybe pár oroszliant, hogy azt a gnóm ember-alakot kivadássza?!

K.Z.

féle fa, 15 fajta madár és hüllő, és végül, de nem utolsósorban 23 emlőállat közül választhatunk. Tekintettel kell lennünk a természetes szükségleteikre, a tápláléklánban elfoglalt szerepükre és idegentor-galmi értékükre is. Nyilván egy flammingóraj vagy egy pár nagymacska látványosabb, mint egy pár üregi nyúl, de a nyuszikat sem mellőzhetjük, mert például kiváló táplálékot nyújtanak a kisebb ragadozóinknak. Új faj betelepítésénél meg kell néznünk pl. egy növényről a vízigényét, vagy egy állatról a táplálékát, mert hamar kipusztulhat, ha ebből nem áll rendelkezésre megfelelő mennyiség. Ha jól érzi magát, előbb-utóbb úgy is úgy elszaporodik, hogy csak kapkodjuk a fejünket. Építhetünk még utakat is, hiszen legyen bármilyen gazdag egy nemzeti park élővilága, igen keveset ér, ha nem tekinthető meg testközelből. A parkban segítségünkre lesz egy ökoló-

A turisták azért fontosak, mert a szafariparkot is fenn kell tartani valamilyen, ugyanis minden építkezés illetve fajtelepítés pénzigényes feladatot (a Greenpeace pedig most nyilván a New York belvárosában felvonnuló tüntetőit pénzeli éppen...). Egy normálisan megtervezett pihenő-, piknikezőövezet nagymértékben emeli parkunk ázsioját. A sátorhelyektől és fapadoktól kezdve felépíthetünk akár egy szabad-téri amfiteátrumot az előadásoknak, vagy akár egy melegvizes fürdőt is. A közhasznú épületek mellett akár parkosíthatjuk is a területet, hogy



A parkom kezd egészen turistaparadicsom-felleggel ütni

sim safari

Electronic Arts/Maxis
http://www.ea.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E S O N A

Minimál: 400MB HDD, 16MB RAM, PC/CD, Win95
Ajánlott: 690, 4MB, DirectX-kompatibilitás
hangkártya

Igen különösen kivitelezett egyetemi kis játék, mely egyben tanít és az ideológiát

85%



WarGames. A cím bizonyára sokak fejébe szögeztetett, főként miután a játék betöltésekor a Metro Goldwyn Mayer oroszlánját láthatjuk kicsorogni. Ugyanarról a filmről van tehát szó, amit anno még a videózás hűsörében az egyik szomszédától, esetleg az egyik havertől kaptuk kölcsön ki tudja hányadik másolaton. Arról a filmről, amit annak idején aligha mutathattak volna be a hazai mozik, lévén a hidegháború témáját feszegette. A játék három évtizeddel a filmben látott események után játszódik; azóta ugyebár elmúlt az atomháború veszélye, csak hogy erről elfelejtették értesíteni a legfőbb "illetékest", a szuperintelligens komputert. A W.O.P.R. számítógép hosszas filozofálás után arra a bölcs megállapításra jut, hogy maga az emberiség az oka a konfliktusoknak, a megoldás tehát értelemszerű:

Is akadt, melyekre ugyanazt rá lehet fogni. Persze mindezt a lényegem semmit nem változtat, szóval a WarGames egy egyszerű Command&Conquer klón, csak épp teljes három dimenzióban felépítve. Immár nem felülről látjuk a csapatainkat, hanem egy frankó 3D-s látást görgethetünk, forgathatunk, és még a rálátás szögén is változtathatunk. Az épületek, a tankok, a repülő, a hajók mind-mind texture mapped poligonokból állnak, s csupán az aprócska gyalogosok animációja maradt 2D-s sprite megoldású. A terep grafikája kétségtelenül felülmúlja a konkurenciát, hiszen ugyanolyan csinos, mint a régi 2D-s stratégiák. A területeken bombatölcsérek ékelenkednek, a domborzat változatos, s még arra is ügyeltek, hogy a növényzet az adott hely éghajlatához igazodjon: Kambedzsában például sűrű dzsungelben vágathatunk át. Föld és aszfalt utak kanyarognak mindenütt és az épületek is nagyon pofásak. A Mojavesivatagtól kezdve a víz elárasztotta To-

WAR

győzelemhez, 30 szintet találunk tehát az egy játékos módhoz. A főmenü többi opciójára most nemigen térnénk ki, hiszen például a Resume (Átlástartás) funkciója gondolom mindenki előtt világos, csupán a 3D-kártyák tulajdonosok kedvéért említeném meg, hogy az Options menüben aktiválható a hardveres gyorsítás.

Emellett a hatalmas monstrum mellett egészen eltörpül a tengeralegységjáró



Bár nem '68-at írunk, én Prágát felé vonulok a tankjaimmal



likvidálni minden embert. (Én mondjuk a sztori alapján inkább Terminátorra kereszteletem volna a programot, bár tudom, hogy annak kevésbé van küze az MGM-hez.) A W.O.P.R. önállósítja magát, és intelligens droidok és félelmetes fegyverek gyártásába kezd. Új célt tűzött ki maga elé: meghódítani a Földet.

Egyesek szerint a WarGames az első real time stratégia, ami valódi 3D-ben játszódik, bár én ezt kétségbe vonnám, hiszen csak az utóbbi egy-két hónapban több cím

kiült sok változatos helyen harcolhatunk, például "megcsodálhatjuk" New York leomlott és még álló felhőkarcolóit, a hőfőtte Alaszkában pedig nyugtató hóesésben folynak a hadműveletek. A harcok közben "hagyományos" aláfestő zone szót a CD-ről és a hangeffektek is egy háborús film zajával vetekednek. Ropognak a géppuskák, dörögnek a robbanások, és ami különösképp tetszett: ahogy továbbgörgetjük a csatateret, a zaj úgy halkul el.

A főmenü betöltődése után az első dolgunk (csakúgy mint most májusban) a választás, azaz több játékos multi-player játékot indítunk hálózaton keresztül, vagy új játékba fogunk a gép ellen. Attól függetlenül, hogy a W.O.P.R. a mi fajtánk kiirtásán serénykedik, beleélhetjük magunkat az ő szerepébe is – bármelyik oldalt is választjuk, 15 küldetést kell sikerrel vennünk a teljes

AZ IRÁNYÍTÁS

Az irányítás a már jól bevált C&C "szabvány" szerint lett megködölve: az egér bal gombjával a kijelöléseket végezzük el (persze egyszerre akár több egységet is), a jobb gombbal a katonáinkra bökve pedig speciális utasításokat adhatunk. Ha egy semleges területen lenyomva tartjuk a jobb gombot, elforgathatjuk a terepet. Igen hasznos billentyű az "U", amivel egy gombnyomással jelölhetjük ki a képernyőn látható összes egységünket. Az egéren kívül a játékteret a numerikus billentyűzettel is görgethetjük, sőt a +/- gombokkal akár ki is navigálhatjuk.

Az Információs konzol a képernyő jobb oldalán kapott helyet, ezen láthatjuk, hogy hogyan áll a szónánk, amit egészen pontosan a Defcon kijelző ötös skáláján követhetünk nyomon. Alatta egy szám látható, ez szintén egy fontos információ, hiszen ez a "költségvetésünkről" ad tájékoztatást. Mindezek alatt egy kis képernyő helyezkedik el, amelyen mindig láthatjuk ki van-e kiválasztva, vagy hogy a kiválasztott objektumban kik tartózkodnak. Ha egyébként még nem ismerjük fel az egységeket a külsejükről és mondjuk nem találjuk a Constructorunkat, a <> gombokkal nézhetjük át a csapatunkat. A konzolon legfeljebb az irányítással egybekötötti térkép helyezkedik el, ami azonban nem csak a tájékozódást segíti elő! A térkép segítségével távolabbi pontokra is könnyedén elvezényelhetjük a csapatainkat, a jobb gombbal a megfelelő helyre bökve pedig gyorsan válthatunk nézetet. A térképen csakis a felderített részek láthatóak. A játéktérén a felderítetlen részek

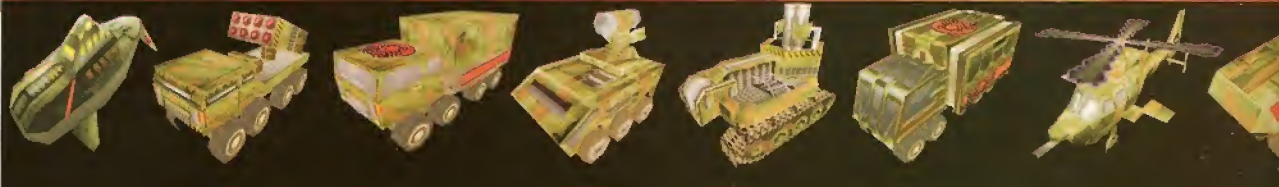
átláthatatlan ködbe burkolóznak, és sűrű köd jelképezi a csapatunk által nem látható területeket is. Ergo: hiába derítjük fel az adott területet, ha nem építünk fel helyben egy radart vagy legalább egy kémlelő tornyot, az ellenséges csapatmozgásokat nem fogjuk látni. A térképet a Map ikonra kattintva ki is nagyíthatjuk, s hasonlóképp kérhetünk infót az aktuális egységekről, ha a info ikonra kattintunk. A tájékoztató képernyők kivételével meglehetősen "díjaznos": oldalra görödülnék be, s eltűnhetnek őket csak az Exit címkeze kattintva lehet. A konzol jobb alsó felében láthatunk egy kis borítékot is – amennyiben ez villog, valahonnan E-mailt kaptunk. A parancsnökság elektronikus postán tájékoztat minket az aktuális feladatokról, tehát érdemes az üzeneteket elolvasni.

AZ ÉPÜLETEK

A küldetéseket általában mindig az építkezés kezdődik, bár egyes nagyon könnyű szinteken néhány épület már alapból van húzva. Az első dolgunk a klónozó megépítése lesz, illetve ha a W.O.P.R.-t irányítjuk, a droid-gyár alapjait kell leraknunk. Az építkezés nem tartanak sokáig: pár másodperc és a talaj kiegyenlítődik, majd a gép kirajzol egy "drót vázát", és mire arra felhúzza textúráit, már kész is az épület. Persze nem lehet mindenhol építkezni: ahol képtelenség szintet hozni a talajt, vagy valamilyen objektum áll az építkezés útjában, ott pirosra vált a terület kijelölésének az árnyéka. (A kedvező feltételeket fehér hullámos árnyék jelzi.) A második körben a helikopter leszállót kell megépíteni; a WarGamesben ugyanis – a vetélytársaktól eltérően – nem gyárat kell létrehozni: a



Úgy érzem, ehhez a partszakaszhoz több ember fog kelleni





AMES

HARCULATVÁLTÁS

megrendelt eszközöket majd helikopterek szállítják be a játéktérre. (A lényeg végül is ugyanaz.) Építkezni csak a Constructor megjelölésű katonának tud, tehát ha őt elveszítjük még a klónozó felépítése előtt, akár indíthatjuk is újra a küldetést. Ő végzi el egyébként a később szükséges "karbantartó" munkálatokat is. Mindegyik épületnek megvan a maga funkciója, röviden vázolnám most a lényegesebbeket. (Név szerint most csak az emberek felszerelésére térek ki, de gondolom mindenki megtalálja az említett dolgok párját az ellenkező oldalon.) A feltétlenül szükséges épületek után ha már lehetőségünk van rá, főhadiszállást (Command Center) is építünk. A

A CSAPATOK

Hogy milyen katonákat képezhetünk ki, az függ attól, hogy mennyire haladtunk már előre, és hogy milyen új felfedezéseket tetünk. A közönséges gyalogos (infantry) szinten nem ér semmit, és a bazonkás is csak egy fokkal jobb nála. Az első igazán használható katonák a gránátosok lesznek; igaz, hogy ők is sérülékenyek, ám ha tankokkal fedezzük őket (az ellenség figyelmét elsősorban a páncélozott járművek költik le), gránátjaikkal pillanatok alatt jelentős pusztítást végeznek. A dolgok előrehaladtával aztán egyre jobb (és persze egyre drágább) harcosokat

tudunk elképezni, végül akár Special Forces kommandókat rendszerezhetünk a seregünkbe. A katonák között az említett Constructorok mellett kiemelkedni kell részbenük az ún. Hackereknek is: ezek a figurák ugyan nem tudnak harcolni, ám egy másik szakterületen annál járatosabbak. Ha már van Command

Centerünk, elküldhetjük például kémkedni vagy kutatni őket. Ahol komputerek vannak, ott érzik magukat otthon. Ebben a játékban például a pénzszerzésnek is az a furcsa módja, hogy az ellenség forrásait csapoljuk meg. Csak oda kell mennünk az ellenséges számítógépteremhez, és rábökve máris megjelenik a Hack for Money ikon.

A katonáknak a bal egérgombbal egyértelmű parancsokat adhatunk: ha ellenségre

anyag, amelynek elvegyéb elég problémás, ha a leszálló pálya előtt fog ki a nafta...]

REMÉLEM NEM TÉVEDEK...

Habár a játéknak sajnos még nem a végleges változatát sikerült kipróbálnom, annyi bizalmat megelőlegezek a programozóknak, hogy a C&C rajongók elégedettek



A tank helyében én gyorsan elhúznám a csikot ekkora csorda légegető elől!

bölkünk, értelem szerűen a támadás célkeresztje jelenik meg, ha viszont valami üres épületre mutatunk, akkor az elfoglalás ikonjára vált a pointer. Speciális utasításokat is adhatunk, ha az adott emberre a jobb gombbal kattintunk, melyek a következők: Move (mozgás), Stop (áll), Build (építkezés) (csak a Constructorral), Patrol (járőröz), Occupy (foglald el), Return to Base (térj vissza a bázisra).

Hasonló utasítások adhatók ki a járműveknek is (persze a repertórium bővíülhet néhány speciális utasítással, hiszen a járművek szintén némileg szakosodva vannak). Az APC például fegyvertelen, csakis csapatszállításra jó, míg a gyors, de páncélozatlan dzsipeket kizárólag felderítésre érdemes használni. A felderítésünket segíthetjük a mobilizálható radar-kocsival is. A MxATSH, azaz a mozgó kórház egy igen drága befektetés, sérülékenység miatt viszont szintén nem igazán kifizetődő rendelni belőle. Összegezve: én jobban szerettem a pénzemet tankokba és



Festői környezetben épül az új parancsnokság

lesznek vele. Elég idegesítő volt mondjuk, hogy amikor véletlenül egy fegyvertelen egység/katona belekerült a csapatomba, egész egyszerűen nem tudtam támadni, ám merem remélni, hogy az ilyen durva hibákat kiküszöbölik. Ha pedig ezt megteszik, a WarGames minden bizonnyal előkelő helyet fog elfoglalni a real time stratégiák palettáján.

V.Z.

wargames

Electronic Arts/MGM Interactive Studios
http://www.mgm.com

L A T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T O S S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P3D, 16MB RAM, 2xCD, Win95
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 3D-kártya

Habár az eredeti tényleg a játéknak nem csak képe van, az új generációs C&C kártyák között szerepel a hangjáték

82%

IQ elkészülte után megjelenik a katonáknál a Build Advanced ikon, amivel akár hajódekokat is építhetünk, ahol aztán elkezdhetjük a tengeri flottánk létrehozását. Építhetünk aztán kémlelőtoronyokat, amikbe lávérszekeret telepítve megvédehetjük az értékeinket, s ugyanezt tehetjük az automata rakétaállások létrehozásával is. A repülőgépek hangárban légi járműveinket rendelhetjük meg (illetve tárolhatjuk), továbbá vannak még az egyéb kiszolgáló épületek, mint például a radar, amivel az ellenség mozgását követhetjük, vagy a Repair Depot nevű elsősegélyhely, ahol az ádáz csatákban megsérült tankokat és járműveket javíthatjuk. No persze a felsoroltak mindegyike pénzbe kerül – az épületek árát a nevük mellett láthatjuk.



Ez a washingtoni városnézés is jól kezdődik



CINKELT LAPOK

REBELLION

DIE BY THE SWORD

A kódokat csak simán, játék közben tudjuk bepötyögni:

MUKOR	-	God-mód
PAUSE	-	Szünet
BTINY	-	Kis Mukk, azaz főhősünk összezugszorodik
GOLRG	-	Nagy Mukk (vagy Gulliver), azaz főhősünk megnő
BAMFF	-	Ugrás a szint végére (legalábbis elvileg, mivel ez néha igen érdekesen működik)
DEDLY	-	"Kissé" megnő a fegyverünk sebése
SEPKU	-	Rituális öngyilkosság (hehe)
LUNAR	-	Lecsökken a gravitáció; igen vicces darab...
AIAIM	-	Az ellenfelek igen bután kezdenek el harcolni

Típus:	Pajzs:	Ágyúk:	Csapat:	Vadász:	Megj.:
A-wing	5	5/0/0	0	0	Könnyű vadász
X-Wing	5	8/0/0	0	0	Közepes vadász
Y-Wing	5	5/0/3	0	0	Közepes vadász
B-Wing	9	8/0/6	0	0	Nehéz vadász
Bulk Transport	200	0/0/0	0	6	Fegyvertelen szállító
Medium Transport	100	30/0/0	0	2	Kis szállító
Bulwark Battlecruiser	1100	0/600/200	10	4	Nagy szállító
Bulk Cruiser	200	0/30/0	0	0	Kis cirkáló
Nebulon B-Frigate	300	60/80/0	2	0	Vadászok ellen
CC-7700 Frigate	300	90/20/0	0	0	Könnyűcirkáló, erőterrel
CC-9600 Frigate	600	0/120/40	0	1	Könnyűcirkáló
Assault Frigate	600	0/120/50	0	0	Közepes cirkáló
Alliance Dreadnaught	200	0/70/0	1	2	Közepes cirkáló
Corellian Corvette	200	120/0/0	0	0	Közepes cirkáló
Corellian Gunship	200	150/0/0	0	0	Nehézcirkáló
Alliance Escort	200	60/0/0	6	0	Vadászgép hordozó
Mon Calamari Cruiser	300	0/120/60	3	1	Csatahajó
Dauntless Cruiser	800	0/200/200	4	2	Csatahajó
Liberator Cruiser	600	0/80/80	6	3	Csatahajó

Típus:	Pajzs:	Ágyúk:	Csapat:	Vadász:	Megj.:
Tie Fighter	0	5/0/0	0	0	Könnyű vadász
Tie Interceptor	0	8/0/0	0	0	Közepes vadász
Tie Bomber	0	5/0/3	0	0	Közepes vadász
Tie Defender	5	10/0/0	0	0	Nehéz vadász
Assault Transport	300	150/0/0	0	0	Kis szállító
Galleon	100	0/0/0	0	2	Szállító, fegyvertelen
Star Galleon	200	30/0/0	0	3	Szállító
Lancer Frigate	300	150/0/0	0	0	Vadászok ellen
Carrack Light Cruiser	200	90/15/0	0	0	Könnyűcirkáló
Imperial Dreadnaught	200	0/70/0	1	2	özepes cirkáló
Interdictor Cruiser	600	90/20/10	0	0	Közepes cirkáló erőterrel
Strike Criser	600	0/120/60	1	0	Nehézcirkáló
Victory Destroyer	200	0/120/0	2	2	Nehézcirkáló
Victory II Destroyer	600	0/120/40	2	0	Nehézcirkáló
Imperial Escort	200	60/0/0	6	0	Vadászgép hordozó
Imp. Star Destroyer	300	0/100/100	6	3	Csatahajó
Imp. II Star Destroyer	800	0/200/200	6	3	Csatahajó
Super Star Destroyer	1200	0/500/200	12	9	Csatahajó
Death Star	-	+	24	18	Bájos...

STARCRRAFT

A cheateket az üzenőablakban (Enter) pötyögjük be, majd nyomjuk le ismét az Entert:

POWER OVERHELMING	-	God-mód
OPERATION CWAL	-	Növeli az építkezések és fejlesztések gyorsaságát
THE GATHERING	-	Végtelen energia
NOGLUES	-	A számítógép nem használhat föl energiát
STAYING ALIVE	-	A küldetés megnyerése után is megy tovább
SHOW ME THE MONEY	-	Ad 10.000 egységnyi gázt és ásványt
THERE IS NO COW LEVEL	-	Küldetés azonnali teljesítése
BLACK SHEEP WALL	-	Megmutatja az egész térképet
MODIFY THE PHASE VARIANCE	-	bármilyen egységet építhetünk

COMANCHE 3

Repülés közben nyomjuk meg az 'R' billentyűt és ezután adhatjuk meg az alábbi cheateket:

RATZ	-	Egy időre láthatatlanná válunk
COWZ	-	Lefagyaszta az ellenségeket és rakétáikat
IPIG	-	Újratölti a municiót
CAT9	-	Megjavítja a rongálódást

BLACK DAHLIA (1. rész)

(Mielőtt belevágnánk a nyomozásba, két aprócska megjegyzés: az ügyességi feladványok legtöbbje nem igazán fehér embernek való tökörszét igényel, így – ha van hozzá – a cheatet zárójelben közöljük is (csak simán be kell pötyögni őket); továbbá – mint az Ismertetőből is kiderült –, a játékok ugyan lineáris, de bizonyos eseményekhez idő kell, ezért a megoldást helyszínenként tárgyaljuk – ha az adott esemény valamelyik helyszínen még nem végrehajtható, akkor a helyszínek között másképp húznunk kell az időt, ameddig az esemény bekövetkezik. Ha egy tárgyat egy emberrel kell használnunk, akkor az opció rendszerint már az emberre kattintva megjelenik, egyébként az inventoryból kell USE-olni.)

■ Főnökünk, Mr. Sullivan épp a legújabb csonkolósos gyilkosságról szóló cikket olvassa az újságban, amikor megérkezünk. Rövid úton kezünkbe is nyomja szólagati jelvényünket és az első ügyünket, amelyet a városi rendőrség küldött át, lévén a COI hatáskörébe tartozó ügyről van szó. Az irodában először is kapcsoljuk fel a lámpát majd szedjük ki a csillárból a zacskót, amely két dolgot is rejt: egyrészt egy puzzlét, továbbá a "9 ajándék Odinnak" (másnéven Wotan, a germán mitológia főistene) című kis brossurát, ékes rovásírással. Mivel egyelőre ezekkel még nem tudunk sok mindent kezdeni, nézzünk inkább körül. A sarokban álló íratsekreényen szemügyre vehetjük a COI szabályzatát, az íratok között pedig megtaláljuk elődünk, Walther Pensky egyik aktáját, amely valamiféle köveken levő, a germán mitológiát idéző rovásírás fordítását tartalmazza. (A későbbi események megértése végett nem árt a szöveget alaposan áttanulmányozni.) Az írásosztal közepén fiúkjában egy COI felállításáról szóló cikket, valamint a náci vezetők misztikus vonzalmáról szóló jelentést olvashatunk, a jobb oldalban pedig Pensky utolsó teendőinek listáját, amelyből már csak dr. Strauss visszahívása és a rendkrás maradt hátra. A lista alatt (tojók odébb) találjuk Pensky szólagati pisztolyát, amelynek nyeléből az inventoryban elővarázsolhatjuk a zárt faliszekrény kulcsát. A faliszekrényben két üzenetet találunk. Az elsőben dr. Strauss jelzi, hogy az általunk talált tárgyak roppant fontosak lehetnek, és mielőbb látni akarja őket; a másodikban pedig Sul-

livan főnök jelzi, hogy megkaptuk az FBI-tól a "Listát", bár a rajtuk levő személyek telefonszáma valamilyen módszerrel kódolva van. Menjünk Sullivanhez eligazításra.

■ A főnöknek kérdéseket tehetünk fel az elődunkkal és ügyünkkel kapcsolatban, bár Penskyt illetően meglehetősen diplomatikusan elzárkózik a választól. Nyomozásunk tárgya a következő: a város neves löszergyárosa, Mr. Finster zaklatás tárgyában feljelentést tett a városi rendőrségen, hogy egy ismeretlen személy egy brossurát jutottatott el hozzá, amelyen az 1919-ben alapított német Thule Testvériség zagyva propagandája olvasható.



(Szummázva: "Wotan, Wilii és We leike három tárgyban foglaltatik. Ha ez a három tárgy a birtokukba kerül, létrejön a szentháromság, Thule feketé sasmadara felszárnnyal és örökre uralni fogják a világot. A hírnök elhozza a válaszatod.") Az aktát Peter Merylo, a csonkolósos gyilkosságok ügyében nyomozó detektív passzolta át a COI-nak. (Az aktán kérdezzünk rá Finsterre és Merylora is, hogy a helyszínről megjelenjen a "világtérképen".)

■ Henry W. Finster akár a bájos kapitalista mintaképe is lehetne. A szórólaptól minden további nélkül náci propagandának minősíti.

Ugyan ő is német származású, de gyűlöli a III. Birodalom élén álló osztrák gengsztereket, és fogalma sincs, hogy miért őt találták meg ezzel a szeméttel. (Ami a falon függő Finsterlau családi címert szemlélve elég érdekes, ugyanis ott szerepel a Thule-brossúrán.) Természetesen nem emlékszik a papírt hozó fickó nevére, de azért egy személyleírás ki lehet venni belőle: ronda, vörös szakállas, gyilkos kinézetű férfi... A fickót az azóta már kirúgott George Hansen nevé művezetö-



je hozta hozzá. Ugyan nem fraternizál az alsóbb néposztályokkal, de azt még megtudhatjuk tőle, hogy Hansen az olcsó whiskey mérő McGinty's Barban szokta elkölteni a fizetését. Nyomás Merylohoz.

■ Merylo az ideges detektívek sorába tartozik. Most különösen ideges, mert neki kell a csonkolós gyilkos után nyomoznia, és a hetedik feldaraboltság áldozat után még egy fiktarcnyalt sem jutott közelebb hozzá. Ráadásul az FBI sem segíti a munkáját, mindössze egy Winslow nevű nagyképű ügynököt ültetett a nyakára. Különösebb információt tehát sem a gyilkosról, sem Finsterről nem sikerül kivenni belőle – mindenestre lelkiismeretes zsuru lehet, mert azért Finster feljelentésénél csak előhúzza a nyilvántartást, hát-ha azonosítani tudja. Még mindig az asztala sarkán hever. Ha belelapozunk, mindenekelett megtaláljuk Finster levélpapírját, rajta a telefonszámával. A fotóalbum csupa jóképű

figurával van tele, de szakállas csak négy van közöttük, és ezek közül is csak kettőre illik Finster személyleírása: Moe Merleyre, illetve Louie Fischer, alias Louie Fiedlingre. Irány a bár.

■ Hiába állítjuk, hogy régi barátunk, a lerobbant lebujszcasos természetesen semmit nem tud Hansenről, inkább azt javasolja, hogy barátokozunk inkább a sarokban üldögélő, hasonló ruházatú figurával. Természetesen ő sem tud semmit a volt művezetőről – na ja... A tesztaképp fickó Dick Winslow FBI-ügynök, és állítása szerint épp a törzös gyilkos után nyomoz itt a kocsmában. Amikor meghallja, hogy mi lehetséges német ügynököket keresünk, csodálkozva kérdezi, hogy miért nem az FBI kulcsposztíciókban levő, német származású amerikai állampolgárokról készített fekete-listájából indulunk ki – mint COI-ügynököknek, hivatalból meg kellett

volna kapnunk. Búcsúzóul még jelzi, hogy jobb lesz vigyáznunk, mert páran a COI-nál túl messzire merészkedtek – egyébként meg bármikor nyugodtan ugorjunk be hozzá az irodájába...

■ Menjünk vissza Sullivan kapitányhoz, és szerényen érdeklődjünk a fekete-lista után. Nyilván némileg tülteng benne az állampolgári jogok illetlen való sárba tiprása iránti ellenszenv, de azért kínos mosollyal átad egy másolatot a listából. A papírokba belekukkantva a második oldal tetején ismerős névre bukkanunk: Henry Finster, Cleveland. A név után álló szám mintha telefonszám lenne, de nem egyezik a Finster levélpapírján levővel. Most nyer értelmet a szekrényben talált feljegyzés: az FBI kódolta a telefonszámokat, sőt, a firkálásból úgy tűnik, hogy Pensky is megfejtette a kódot. Egyébként épp itt az ideje, hogy az irodánkba felhívjuk dr. Strauss-t. (A telefonszáma 267-404, amit az Finster számából, az FBI-kódból és Pensky irataiból lehet ki-számolni.) Sajnos csak üzenetet hagyhatunk, majd Strauss doktor később visszahív bennünket.

■ Egy idő múlva az irodánkba visszatérve Helen Strauss üzenete vár, aki roppantul sajnálja, de az apját az ügyei elsölytítették, de ő is szívesen megnézi a köveinket, ha átugrunk hozzá a múzeumra. A hölgynek véletlenül ugyanaz a kutatási területe, mint a kedves papának: a kora középkori közép-európai tárgyakat tanulmányozza. Adjuk neki tehát oda a rúnakövekkel teli zacskót és a pergament. Rögtön megállapítja róluk, hogy germán rovásírással készültek, de egy kis időbe telik, míg kibogarássza, hogy mi áll rajtuk. Ha ilyen otthon van a dologban, akkor rögtön meg is mutatathatjuk neki a Thule Testvériség brossuráját is. A címerek láttán rögtön eszébe jut valami, és előhú-



egy könyvet, amelyben teuton lovagcsaladok címerrel láthatók. Néhány címer név nélkül szerepel, mert a boldogult emlékeztető IX. Gergely pápa különféle viselt dolgok miatt kiátkozta őket. Mindannyian a Szentháromság lovagrend tagjai voltak, négynek a rangja meg is van említve: a nagymesteré, a fegyvermesteré, az inoké, és a heroldé, azaz a hívívő. Több érdekes véletlen is adódik: egyrészt a kiátkozottak között megtaláljuk ugyanazt a címet, mint ami a mi Finster barátunk falát díszítette, továbbá a Thule Testvériség brossuráján pontosan ugyanaz a 12 címer szerepel, mint akiket a pápa kiátkozott (középen a nagymester címerével). Hm.

SEVEN KINGDOMS

A sors valamilyen rút fondorlata nyomán kimaradt az eddigi 576-okból eme remek kis stratégiai játék tesztje. Seba, talán egy nosztalgia-rovatban sor kerül rá, de addig azért néhány cheat talán elkel hozzá. A kódokat a !@#%&*## begépelése után az alábbi billentyűkkel érhetjük el:

- | | |
|---|---|
| C | - +1.000 dollár |
| T | - +1.000 kaja |
| Z | - Az összes technológiai fejlesztés és scroll |
| M | - Megfordítja a térképet |
| M | - Növeli a prayer pontokat |
| B | - Az épület azonnal elkészül |
| U | - Halhatatlan király |

Helennek már csak azért is ismerősnek tűnt a dolog, mert az apja többek között egy apró darabokra tört színes ablaküveg összeállításán is dolgozik, amelyet hasonló motívumok díszítenek. Ha kérjük, szívesen meg is mutatja, sőt próbát is tehetünk vele. Mielőtt még a cserepekhez nyúlánk, pillantsunk bele az üvegasztal feletti infralámpába, amely azt mutatja, hogy az egyes cserepdarabokon betűtörödékek láthatók. A cserepek összeállításához – már csak az időlen irányítási rendszer miatt is – kellemes szórakozást kívánok...



(Innen fentről lehet puskázni.) Az ablak természetesen a Szentháromság lovagrend négy főrangjának a címerét formázza. Az infralámpába bepillantva helyükre kerülnek a betűtörödékek is, amelyek a rangot betöltő négy család nevét adják ki: Landulph, a nagymester; Finsterlau, a fegyvermester; Muhlhaven, az írnok; és Fischerwald, a herold. Helen a számos variációs lehetőség miatt nem tud zöld ágra vergődni a csillárból előhalászott kövekkel (bár ahhoz kell némi idő; míg ez kiderül), viszont sikeresen lefordítja a pergamen rúnáit: egy pogány germán rituálé leírása van benne, amelyben három mágikus tárgy hihetetlen erőt szabadít fel... Jimnek ez nem mond semmit, de aki megnézte Pensky iratszekrényét, annál többet: ugyanaz az áldozati szertartás, aminek van egy másik, egyszerűbb formája is...

■ A bár közönsége időközben gyarapodott: a hátsó sarokban egy kopasz úriember, horgonyoz. Mihelyt megszólítjuk, rögtön tudja, hogy Louie-t keressük. Csak a vezetéknevén ismeri, de ő is nagyon meg akarja találni, mert az ő kis papíru-



sza miatt rúgta ki őt Finster. Igyekeznek felhajtani a barátait. (Később annyit sikerül megtudnunk tőle, hogy furcsállón hallotta, hogy amikor Finsternél volt, Louie-t Haroldnak szólítja...) A kocsmai telefon fel van távolva különféle nevekkel és telefonszámokkal. Többek között akad egy Louie Fielding is (hasonló álnévű személy volt Merylo nyilvántartásában is, és ráillett Finster leírása is) – nosza, hívjuk fel! A vonal túloldala alatt a hang nem ismer ilyen személyt. Ellenben ha valóban az emberünk vitte a Testvériség üzenetét Finsternek (és nem Haroldnak, hanem heroldnak szólították), akkor esetleg megpróbálkozhatunk az eredeti néven kéri az urat: Louie Fischerwald. Erről már rögtön tud a hang: Louie a Holló bárban dolgozik.

■ A Raven bár a város ismert, exkluzív szórakozóhelye. Mint ahogy az ajtó melletti megafonon is közlik velünk, pillanatnyilag sajnos még nincs nyitva – később kell visszajönnünk. Louie után tudakozódva mondjuk azt, hogy Finster küldött bennünket egy üzenettel. A hang közli, hogy Louie csak estétől dolgozik, most misszió van... A misszió mi-benléte, akkor derül ki, ha előhorgásszuk az asztal alól a szentképet: a tárgylistában megfordítva néhány kártyaparti eredményét látjuk, amelyet Louie a Bertalan misszióházban bonyolított le.

■ A misszió Ernie, az enyhén lökött segéd fogad bennünket. Ő segít az



atjának ebben-abban, illetve rendet tart. Louie-ről érdeklődve megtudjuk tőle, hogy gyermekkoruk óta nagyon jó barátok, sőt még egy fotót is mu-



mozdítani, ha egy másik tárgy felettük van (a bal oldali boríték miatt először át kell ráolmunk mindent a jobb oldalra, aztán a balra).

■ A Raven Bar előterében legközelebb már Louie gyerek fogad bennünket. Amikor azután tudakozódunk, hogy honnan szedte a Finsternek

JOINT STRIKE FIGHTER

Az Eidos nagyszerű, futurisztikus repülőgép szimulátora ugyan nem túl nehéz, de azért jól jöhetnek a simán, játék közben begépelhető kódok

Ctrl+T+U	– turbó sebesség
Ctrl+C+O	– azonnali győzelem az adott hadjáratban
Ctrl+G+O	– azonnali vereség
Ctrl+G+U	– "célkövető töltények" a gépágyúból
Ctrl+S	– színes füst

Ha a Select Pilot-menüben mindkét Ctrl billentyűt lenyomjuk, akkor az összes többi repülőgép is választhatóvá válik.

szánt papírt, még ő van felháborodva, és egyébként széles ívben tojik a CDI-jelvényünkre. (Ha Merylonak megmutatjuk a képet, sokat mesélhet a rajta szereplőkről: csupa nagy kaliberű gengszter, leszámítva persze a buta Ernie-t. Louie-ről viszont azt hiszi meghalt, mert egy szép napon szörén-szálan eltűnt.) Így tehát Louie a fotótól rögtön barátságosabb hangnemre is vált, már csak azért is, mert halálra ijed. Megígéri, hogy mindenképpen elmond mindent nekünk – csak nem itt, mert ha meghallják miről beszél, biztosan halott ember.

Az éjszakai találka színhelye egy kihalt rakta, ahol – természetesen – azonnal üdvözlésekkel fogad bennünket egy ránk váró úriember, majd bemene a gyárba. A tárcánkban lapuló szerencsepénz megvén bennünket, az első golyótól – de a következőtől már nem fog. Így tehát amikor követjük a fickót a gyárba, ne egyenesen előre induljunk el, hanem forduljunk a jobb oldalra levő ládák felé. Az egyik üres palackot hajtsuk előre, majd amikor az emeleten felbukkan a támadónk, eresszünk belé egy golyót. (Tök jó, egyébként tényleg egy korhú német Lugerral lövöldözött ránk...) A holttest megmozdításakor a Hotel Cleveland gyufaskatujája kerül elő, amelynek a fedelén egy ismerős név diszeleg: Muhlhaven.

Ahogy kifelé sétálunk a gyárból, egy fiatal fiú egy nagy csomagot nyom a kezünkbe, és eltűnik. Meglepetés. (Nőknek szól) Na mit gondoltok mi van benne? Talált. Louie fiú elég meglepett kifejezést sugárzó buksija. Ő volt a Black Dahlia nyolcadik áldozata... Ezzel vége is az első napnak, a második CD-nek és – mivel a folytatásos krimiket is rendszeresen ott szokták elválni, amikor a legizgalmasabbak – egyelőre a leírásnak is. Júniusi számunkban azért természetesen folytatjuk.



WAR GODS

Az alábbi cheatok aktiválásához az új játék elindítása előtt először lépünk a Properties-menübe, és válasszuk az Advanced opciót. Ebben lesz egy Cheat Codes nevű mező, ide kell begépelnünk őket. Ha mindent jól csináltunk, akkor a Cheat OK üzenet fog megjelenni.

2509 – Szabad játék
1971 – Az első játékos láthatatlan
1515 – A második játékos láthatatlan
4774 – egy kör után vége a csatának
3871 – Grox
9021 – Exor
9997 – Csak a titkos szinteken játszunk
1037 – Könnyű fatalityk

Helló művegykinek! Itt jön megint apátok a sínyes levelekkel. Illetve nem: előbb anyátok jön, mert a múltkor megígértém valakinek, hogy ha öt számot vesz, akkor őt Sandra Bullock lesz a Csevegőben, meg poszteren, meg minden. Fényes páncéloom az igazmondás. Íme:



Hát istenem, kicsit összemertek (miniposzter). Majd eladom a japánoknak, azok úgyis buknak minden apró bizs... ízé... szóval apróság. Tudok ilyet Lara Crofttal is, az esetleg magamocsi márkanévvel kerülhetne forgalomba. Ha egyből két már úgyis Laránál tartunk, akkor az e havi levél-ményeket rögtön kezdhettek is egy hozzá kapcsolódó kis opusszal, amelynek a megszólításától egyébként ki-vert a víz – azt hittem, valami sajtóper lesz belőle:

Tisztelt CoVboy főszerkesztő úr. Először is fontosnak tartom megjegyezni, hogy nagyon jó az újságokat, nekem is nagyon tetszik. Legjobb lenne, ha havonta is megjelenne, szerintem jó lenne. (Hát az szerintem is jó lenne! Úgy látszik megint nem tökéletes a vidéki terjesztés...)

Észrevettem, hogy már lányokat is vesztek fel az újságba, akik nagyon szépek. (Nahát! Én ezt nem vettem észre. Illetve, khm... – megöl a Rena meg a Nóri –, AZOK a lányok, akik már régóta itt vannak, természetesen nagyon szépek, én azt nem vettem észre, hogy ÚJ lányokat vettek volna fel, akik nagyon szépek. Bár ha jól belegondolok, nem kizárt, mert Martin napok óta a mellékhelyiségben tartózkodik...) Ezúton kérem (követtem) (Maradnak az A-verzióknál, az jobban hangzik) minden alázatosan istentőlő ember nevében, hogy (légyszi) jelentés-tek meg az újságban a sok képet Luláról és Miss Crofttról kevés ruhával. Legjobb lenne, ha már most az újság közepére a poszterba tennék őket együtt (ruha nélkül) nagyon közel egymáshoz. Ha látnék egy ilyen képet az újságban, azonnal kivinném és a kezembe fognám és a falamra függeszteném. (A képet ugye?!). Előre is szólok, hogy ha nem lesz poszter, akkor magamat függesztem a falra. De úgy, hogy még én sem tudjak lejönni róla. És akkor úgy is maradok. (Hm, hát ez is egy megoldás lenne, bár nem tudom, hogy nem késünk-e el vele?)

Befejezem, de még annyit szeretnék kérni, hogy stábfotót ne tegyél az újságba, csak ha rajta van a két lány is (mármint Lulá és Lara). De az se baj, ha csak ketten vannak rajta együtt, ruha nélkül és nagyon közel egymáshoz.

Üdv: Pityuka

Ut: Meghirdethetnél egy gyűjtést az újságban számomra. Nem pénzt kérek, abból van elég, de a lányok valahogy elkerülnek (tréfásan úgy hívnak Pityuka). Szóval annyit kérek (mármint annyi lányt, hogy ne tudjak tőlük mozogni se. Rajzolt lányok is jöhetnek, őket is szeretem).

Kedves Pityuka! Ez ugyan nem a Costa Bravo levelezési rovata, de ha már

úgyis ide küldted a levelet, szívesen foglalkozunk a problémával. Tartak tőle, hogy kérésedet nem igazán tudjuk maradéktalanul teljesíteni: a nagyon közel még menne, de a ruha nélkül már semmi esetre, több okból sem. Egyrészt: az újságot mások is olvassák, és képzeld csak el, mekkora közfelháborodást okozna, ha mindenféle ruhátlan gömbölyded (illetve szögletes, mert poligon – ráadásul a Lulá csak 2D!) jelenne meg benne. Hogy nézne az ki?! Micsoda gusztustalanság! Másrészt: egyenjogúság van, emancipáció, meg csupa ilyesmi. Az újságot lányok is olvassák, és ha te kívánságodnak eleget tesznél, nyilván joggal várnák el, hogy kielégítsük az ő hasonló jellegű igényeiket is. Most el tudod képzelni mondjuk Duke Nukemet tangabugyiban? Nélküle? Szóval ez nem megy. De mivel úgyis nemsokára gyermeknap lesz, nem akarok elszomorítani: esetleg annyit tudok segíteni, hogy az előző Csevegőben szereplő Laráról leterusálom a ruhát. De azt csak neked.

(A kedves anyukának pedig üzenem, hogy haladéktalanul engedje ki Pityukát az utcára. Van ugyan fantáziája a gyerekeknek, de ha továbbra is ott marad a kalitkában, akkor a jövőben is kizárólag virtuális lánykákról akarja leimádkozni a ruhát – ÉS ÁBÓL NEM LESZ ÁM UNOKA!)

Sziasztok 576 stáb!

Én régóta az újság lelkes olvasója vagyok, szerintem az újság kezdettől fogva jó. Az egyetlen dolog, amin csodálkozom, az az, hogy miért nem mentek el jősnőnek ha egy játék tényleges megjelenése előtt 3 hónappal már leírást tudtok róla írni.

Ki mondta neked azt, hogy nem men- tünk el jősnőnek?! Ki más lenne a félelmetes Baba Galiba, ha nem én?! (Szerelmi és pénzügyi horroszkóp, vaj- ják-kenu szakosztály, stb. Pontos ki- szolgálás, szerény árak, áfás számla. Hívja az ISSN 0865-8226 telefonszá- mot! Belföldi hívás, havi díja CSAK 318 Ft, ami már tartalmazza az áfát!) Vári Zoli pedig a Vörös Rébék, aki ál- talmaz egy keskeny pallón, és elrepül (real 3D+ÁFA). Mellesteg ahhoz nem kell jősnőnek lenni, hogy három nap múlva megjelenő játékokról írjunk: a játékkiadók arra tartják a PR-eseket, hogy a különféle tesztújságokat mindenféle affakkal, bétákkal, tesztverzi- ókkal és demókkal tömjék. Egy 90%- ig elkészült programon már nem szok- ták túl sokat változtatni, arról már le- het karcintani pár sort. Különsőns a haszon: nekik ingyen reklám, az újság meg telik a red hot anyagokkal. Kap- isga?

Más: kire szavaztok?

Én Guybrush Threepwoodra. (Bár mondjuk ahogy elnézem ezeket a kuty- aütiöket, sok komoly ellenfele van.) Szerintem a többiek is rá adják voksuk- at, mert közlöttem velük, hogy állam- polgári joguk eldönteni, hogy kire sza- vaznak, de ha nem arra, akire én, ak- kor mindannyian ki vannak rúgva.

Más: Stábfotó mikor lesz?

Nahát, mintha ezt a kérdést már hal- lottam volna valahol...

Más: miért ilyen drága az újság? A *+t

CD-vel 2x ekkora terjedelemmel alig 2x ennyitért megvehetem.

Na látod. A mi kis szépségünket pe- dig a * magazin FELEÉRT megveheted feltételekara terjedelemben! Az meg már csak plusz szolgáltatás (és külön nem is kell fizetni érte!), hogy vigyázzunk CD-meghajtott épségére, és nem mel- lékelünk fél CD-t fél demókkal az új- sághoz! Mit is kezdenél velük? (Most látom csak milyen jó kis marketinges lesz belőlem egyszer...)

Más: milyen modemetek van? (Fehér.) Van már hóm pédzds-etek? (Nincs.) CoVboy: mi a kedvenc étled? (A lejm, amire T.J. meghív a Lipicai kisven- déglőbe. Illetve most már nem így hív- ják, mert mióta tulajdonosváltás volt, kiszöglgették két döglött tehén bőrét, felemelték 50%-kal az árakat, és hir- telen "Békebíró Pubbá" avanszáltak. Eddig az volt az étlapon, hogy saj- tal töltött borda, most meg az van, hogy "Mókusfogó Alice kedven- ce". Most mondd meg őszintén: te rendelnél egy ilyen nevű ételt?)

Nos, elég a kérdésekből. Légyszíves ha nincs tele a tőkötök az ilyen hülye ké- résekkel, válaszoljotok! Kösz szé- pen, jó szavazást: Veresboy

Mint a mellékelt ábra is mutatja, még nincs tele.

Hello Covboy!

Először is add meg annak a tarka bombázónak a nevét és telefonszámát aki az ápr- ilisi szám csevivében sze- repelt. (szerelem első látás- ra) :-). (Maris, Hartján- pusztá, a nagy nyárfá- nál jobbra. De csak óvatosan, mert most bög arrafelé Gazsi is, a fedezőbika.)

Most pedig más:

1. Hol a stábfotó, hol a CD-melléklet? (tehát a szokásos kérdések) (Már megint kezdik!)

2. A lap osztódása előtt nem változta- tott volna semmit az oldalszámnöve- lés. Most viszont jó lenne, ha hosszabb lenne a lap, mert elférne több játékteszt és lehetnének új rova- tok (pl. LEG... LEG... LEG... rovat a hónap kiemelkedő, vagy kiemelke- dően gyenge játékaival stb.). Jó most azzal érvelsz, hogy drágább lenne az új- ság, de aki kiad 318 pengőért érte, az megveszi valamivel többért is, főleg ha jobban tetszik neki az újdonságok miatt.

3. A Carmageddon 2-t mindenképpen veszéztetek ki mert az "idült pszichopa- ták" esetleg lebontják a szerkesztőséget.

Sokszor csókol Róbert bátyád.

U.i.: Igazán nem okoskodni aka- rok, de az áprilisi számban, a 26. oldalon, az F/A-18 Korea elemzésének első oldalán, a legfőbb kép szerintem egy Tomcat-et ábrázol. (nem mintha fontos lenne csak gondoltam szólni)

Hm, tényleg milyen igazad is van! H- jöl belegendolok, már pontosan háro- éve ugyanannyi az újság ára, közben meg ugye volt némi áramelés, meg na- rakták a 12%-ÁFA-t, meg hasonlók. Bogarat ültetnél a fülembé...

Ul.: Pszichopaták jöhetnek nyugod- tan. Mindig is komáltam a rokon lel- kek társaságát.

Ul. 2: Megtekintettem alaposabban azt az ominózus képet, és tényleg elég furcsán fest az a gép azokkal a függőleges vezérsíkokkal... Marad- junk annyiban, hogy a képaláírás azt tartalmazta, hogy minek kellene ott lennie, a többi pedig vegyük a játék- fejlesztők költői szabadságának. Ne- vezhetjük Hornetnek, Tomcatnek,



Jerry mouse-nak vagy akár Bélának is. EZEN aztán tényleg nem fogunk összeveszni, inkább ugorjunk.

Kedves CoVboy!
En a IV. évfolyam első számától veszem az 576-ot, és nem bántam meg! Csak egy, két kérdésem lenne hozzád. 1. Honnan kaptad a CoVboy nevet? 2. Honnan kaptad az újság az 576 evét? Ja! A Quake-kel kapcsolatban: Örülök, hogy nem hálózott be benneket Quake. (Értsd: nem raktok be minden számotokba a Quake-ről cikket) Remélem válaszolsz a kérdéseimre. Tamás
Igazan csodálkoztam, hogy mióta itt vagytok, rendszeresen visszatérő kár-

dés volt ez a kettő – de mostanában gondolkodóba estem (szűkösségekben előfordul az ilyesmi), és rájöttem, hogy lassan már egy nemzedék felnőtt azóta, mióta mi elkezdtünk újságokat gyártani... A kérdésre válaszolva:

1. A CoVboy nevet én adományoztam magamnak valamikor 1989 derekán, amikor egy Commodore Világ (röviden: CoV) nevű – azóta megszűnt – újságban hirdeten felindulásból kineveztem magam postamesternek. A második szótág már nem tudom honnan jött, talán arra utalhat, hogy a gyengébb nem soraiba tartozom.

(Ebből is látszik, hogy ez nálam már elég régóta tartó szindróma, és most már úgy látszik, hogy gyógyíthatatlan is. Erről egyébként eszembe jut egy roppant jópofa ismerősöm, akivel összefutottam a múltkor valamelyik vendéglátóipari egységben, és midőn megtudta, hogy még mindig játékleírásokat meg levelekkel írok, a következő frappáns találat kérdést tette fel: "Miért nem keresel végre valami becsületes munkát magadnak?" Korrekció!)

2. Az 576 név peniglen arra vezethető vissza, hogy az újság kezdetben az 512 Kbyte-os Amigán, illetve a 64K-s Commodore 64-esen futó játékokkal foglalkozott. Valami bonyolult matematikai művellet folytán ezekből a számokból jött ki a cím valahogy. Később persze ezek a masinák szépen kihaltak belőle, és jötték helyettük a PC-k meg a konzolok, de mivel az újság továbbra is a kitaposott ösvényen haladt tovább, maradt az addig jól bevált márkanév.

Szeva 576, főleg CoVboy és V.Z. !
Úgy vettem észre, hogy az a bizonyos "haladás kerékkötője" levelet, amit annyi próbálkozás után leközlöttél, sok félreértésre adott okot. Például rögtön a 3d-s szöveg... Öregem, én isten bizony nem így értettem! Én is imádom a gyors procikat, a szép játékokat, meg minden, de változatlanul az a véleményem, hogy csak erre építeni egy játékot nagy kib...s a vevő felé, kétszeresen is. DE! A levelemben a Nightmare Creatures meg az Overboard nem ELLENPÉLDÁ volt, hanem épp az előbbi "csak erre építeni" szövegére példa... Most nem is csak a pénzről van szó, az úgyszíves, de épp ti szokatok ilyesmiket írni, hogy hibába a szép grafika meg a gyorsaság, ha a játék maga suxx. De úgy látszik, elég kódszen fogalmaztam, na mindegyggy. Csak még annyit, hogy a negatívumokra szépen reagáltál, de a dicsőreketek mint ha elfelejtetted volna... (A kötelező szereztség tiltja, hogy a dicsőretekkel foglalkozunk. Az egyébként is alapállapot, hogy az újság maga a tökély, mert – hogy elődömet idézzem – "régén beképzelt voltam, de most már tökéletes vagyok"). Azért köszi, hogy végre betettél a Chevy-be, még ha a fél

ország hülye bunkónak is néz miatta. (Ugyan-ugyan, fel a fejell! Vedd úgy, mint a sztárok: mindegy, hogy mit ír az újság – csak írjanak rólam!) Én se azt akarom, hogy mostantól 1994-es színvonalon legyenek a játékok újra, csak azt, hogy ez jelentsen is valamit, ne találkozzam olyan sok szeméttel, ekkora gépigényekkel. Ugye ez nem akkora kívánság? (Hát nem tudom, talán Dévényi Tibi bácsi szakértő ennek a megítélésében...) Most már van egy olyan technika háttér, amire lehet dolgozni, akkor minek ilyen szittyokat írni? V.Z.-nek annyit üzenek, hogy meg ne orroljon rám. Ő az egyik nagy kedvencem a gárdában, már csak azért is, mert igazi öreg 576-os róka... Szóval, ha később fogalmaztam, bocs mindenkitől, és remélem, most meg tudtam magyarázni a nézetimet...

A stábfotóval kapcsolatban csak annyit: eszedbe jutott már, hogy valami jó tollú karikaturistával lerajzoltatod őket (meg persze magadat)? (Eszembe.) De azért a normál fotónak jobban örülök. A szavamat betartandó, itt a jutalmad a levél le-

közléséért az attachban.
A Chevy most is jó a Lara nagy kép egy kissé illúzióromboló, de szellemes. (Szerintem a mostani dekorációként szolgáló, valami keepshowból szelaszott figura is egész szellemes. Vagy legálábbis szellemképes.) A játékokról mostantól inkább nem írok, mert a végén meg banlistre kerülök mindenhol... Na akkor erőt, egészséget, és éljen a hagyományos magyar gumiparti barátság! Ja, és



továbbra is TI VAGYTOK A LEGJOBBAK!!!

U.I.: Láttam egy naaaaaaaagyon jó játékot Win95 alá, az a címe, hogy Pitét Bill Gates képbe... Az emlékezetes tor-tadobálás képei alapján készült, és igen humoros egy darab...

Természetesen semmi probléma nem volt a múltkor sem a levélkóddal, mert – mint azt már párszor kifejtettem – mindig szívesen fogadjuk az építő jellegű kritikákat. (Legfeljebb vitatkozunk velük egy kicsit, vagy itt a Csevegőben kitárgyaljuk, hogy mi és miért nem fog menni.) Ha múltkor esetleg félreértettem volna valamit, akkor részemről is sorry. Azzal meg igazán nem tudom mit kezdeni, hogy a játékleírások rendszerint a leg-szörnyűbb örömlüvekre fejlesztettek egy játékot, gondolván, hogy a világon mindenki meg tudja finanszírozni a hardvere félvekenként történő lecserélését a legmodernebb konfigurációra. Ez egy tendencia, miként az is, hogy az új játékok 95%-a valamilyen előzőleg már jól bevált ötlet lemásolása (jobb esetben továbbfejlesztése, de az sem mindig jellemző). Egyezünk meg abban, hogy pukkadjanak meg! A virtuális serilért köszönet, amit – bár nem különösebben komálom a Kapsreiter – természetesen innep-élyes keretek között virtuálisan ma-gamba is szőfittottam. Most már sok-kal jobban vagytok. Legalábbis virtuá-lisan.

DIZÁJN CENTER

Írt a levelet most én ismét

DiCoVboy(CoVboy)trálókaHal
dor01 fedelzetén,Lara Croft
azelőbben,cápacsalogatósippalazsembem

re.

F40 Jm Most levelet írok

Utó Jm Tetszik az újság,Hó!_POFA_BE

TE BRAZIL,bo

cs

de itt buzul mellettem a Hajdú Gábor.

Ja és azt üzenem az unokatesóm
haverjának a hugának,s annak a szomsz
édjának, hogy tele van vele a tőkelessé
gem!

Már Miért nincs CD-je az 576-nak?

Utó Jm Tetszik az újság,Hó!_POFA_BE

gymnástól,érzékeny,bücsü!!!

Ja van egy új viccem:- Kik jönnek a mai

patirna,drágam?

-Ne aggódj,csupa finom úriember!

Na csó Batú(king)

Ja,ja (a titka mindennek)jenj vissza!

Mindig is irigyletem a fábrysanyi
csodálatos rovatát a Téli Lábbeliben,
mert állandóan az jutott róla eszem-
be, hogy ez miért nem nekem jutott
eszembe. Minden hónapban érkezik
ugyanis néhány roppant érdekes tar-
talmú és/vagy kinézetű (állagú...) író-
mány hozzánk, amelyekből már bőven
kiférne egy kiállítás. A fenti látható
konstrukció annyira belopta magát a
szívembe, hogy egy alkalomra én is
nyitok egy ilyen kis Dizajn Centert ne-
ki. Mellesleg kommentárnak azt is
hozzáfűzném, hogy rendszerint az
ilyen tartalmú levelek szerzői szoktak
mélítatlankodni, hogy nem válaszol-
tam a műükben felvetett mélyen-
szántó gondolatokra...

Csőrepedés. CoViubil! (Az korrekt étel,
különösen megromolva, amikor Ubisoft.)

Először is leszögezem, hogy ez már a
harmadik levelem hozzád, és se válasz, se
reagálás. (Már hogyne lett volna reagá-
lás: az eddigi kettőtől görcsöt kaptam.)
A nevem Mészáros, és ha most sem kapok
választ, bemegyek a szerkesztőségbe, és
kifűstölöm az agyadat egy BFG-9000-sel.
Ennyi elég is lesz, lépünk tovább a kelle-
mesen bemutatkozásra. (Szó se róla, ha-
tásos egy librettó volt.)

Az újság szuper, csak a Csevegő, szuper,
meg minden, de jó lenne visszahozni a régi,
címeikkel ellátott leveleket, így ugyanis
nagyon ömlesztett az egész. (Akkor ez itt
nem egy sajtótermék, hanem egy sajtó,
óh! termék. De egyébként velem lehet
beszélni: júniustól felcímkézem a leve-
leket.) Kedves CoVboy, addig nem ha-
gyom abba a levelek gyártását, amíg nem
lesz tábfotó. És ez nemcsak az én véle-
ményem, hanem a hőrsgögmé is. Mi len-
ne, ha a CD-re raknátok rá? (Népfelkelés.)
Menekülnek a fotóalanyok? Erre is van
megoldás. Vári Zoltit fenyegezd meg a Ho-
mok Titkaival, vagy akármmel. Martintól a
nőket, T.J.-től a szerepjátékokat vonj el,
te pedig ha nem akarsz fotómódel lenni,
abban az esetben K. László, budapesti la-
kos, ezennel életfogytiglani főszerkesztő-
ségre ítéltetik, mindörökké, ámen.

Kedves Füst Milán! Vegye reagálásnak
azt, hogy ezennel meghajlok a népakar-
t előtt, és bejelentem, hogy lesz stáb-
fotó, de nem júniusban, hanem a júliusi
dupla számban. Olyan stábfotó lesz,
hogy még! Cserébe viszont a roppant
súlyos ítéletet enyhíteni méltóztatassék.
Maradtam kiváló tisztelettel: CoVboy



Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe: Budapest, 1145. Titel u. 2/b.

Telefon / Fax: 364-05-79 és 251-79-16

Rádiótelefon: 06-20-344-391

FaxBank: 2-333-666 (1471#Tone üzemmódban)

Http://www.oditech.hu/transam/

Email: trans/am@usa.net

Üzlet nyitvatartás: H-P 9-17 óráig

Szervíz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

Akció!!! Csak e hirdetés felmutatójának!

2 x 100 W aktív hangfal	4.400,-
56600 Fax Modem External	15.920,-
33600 Fax Modem Internal	8.960,-
14" LICOM SVGA Monitor	27.600,-
15" LICOM SVGA Monitor	38.000,-
15" TATUNG dlg. Multimédiás!!!	39.920,-
Sony 24x-es IDE CD drive	13.600,-
Sony 24 x-es IDE CD drive	13.600,-
Pentium TX/PRO - ACER/512 c.	12.720,-
PTX/PRO 1 Mb cache + nang.!!!	15.680,-
Trans-Am Devil MMX turbo Számítógép: Pentium TX, P200 IMMx, 16MB ram, 2.1GB HDD, 1.44 FDD, S3 Virge 2MB, minitorony, 101g klaviatúra, hangkártya	83.920,-

ACER! 486-os használt komplett számítógép (4MB, 170 HDD, 1MB vga kártya, 1.44 FDD, baby) 14" ACER SVGA monitorral és 3 hónap garanciával most csak: 44.000,- + Áfa

HASZNÁLT ALKATRÉSZEK ADÁS - VÉTELE!

Komplett gépek tesztelgeti árucikkárúban, 386-tól Pentium II-ig, 24 óráig teszteléssel.

1-2 év garanciával, nekünk! Teljeskörű szerelési garanciával vagyunk minden kétségre válaszolva!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

Kedvező fizetési feltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!



Faxbank:
2-333-666 #1310
http://www.ready.hu

Bp. V. ker. Vadász u. 36.

Tel: 331-0518, Fax: 311-8671

H-P: 9.30-18.00 SZ: 9.00-13.00

KONFIGURÁCIÓ

Station 81.600 (102.000)Ft
Thomson 120, 8MB RAM, 14" SVGA, 850 MB HDD
1MB PCI VGA, 1.44, Mini torony, bill.

Optimal 102.800 (128.500)Ft
IBM 166MMX, 16MB RAM, 14" SVGA, 1.3 GB HDD
1 MB PCI VGA, 1.44, Mini torony, bill., 12xCD

Professional 177.200 (221.500)Ft
IP233MMX, 32MB SDRAM, 15" SVGA, 2.1 GB HDD
4 MB PCI VGA, 1.44, FDD Mini torony, bill.
24xCD, SB 64 hangkártya

Komplett gépeinkre 1+2 év garanciát vállalunk

Alkatrészek teljes választéka

Panasonic 24x / Sony CD ROM
12.750 (15.940) Ft / 13.450 (16.815) Ft
Intel P200MMX / 850MB Seagate HDD
21.600 (27.000) Ft / 18.000 (22.500) Ft
17" Axion / 32MB SDRAM
80.000 (100.000) Ft / 7.900 (9.875) Ft
HP, Canon nyomtatók akciós áron!

Zárójelben a bruttó árakat tüntettük fel!

Kedvező árak viszonteladókknak: 06-30-413-453

Az árváltozás jogát fenntartjuk.

Gyűjteményem számára

vásárolnék, vagy az 576 KByte-ban kap-
ható programokat adnék régi könyve-
kért, papírrégiségekért, 1920 előtti képes
levelezőlapokért.

Cím: 1389 Budapest,

Postafiók 132.

Tel.: 3295-303 (9-14 óráig)

BALATI Computers

1146 Budapest, Thököly út 88.

Alaplapok, winchesterek, CD-ROM-ok, CD lemezek,
hangkártyák, GSM tartozékok, egyéb alkatrészek.

Internet szolg. 2000 Ft + ÁFA-tól.

Intel PII-233, GA-LX, 1.44, 3.2GB UDMA, 64MB SDRAM, 15" monitor, ház,
105g. bill., ATI Xpert@Work 4MB AGP VGA

197.900,- + ÁFA

**Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk!
Javítás, tanácsadás.**

Viszonteladókát is kiszolgálunk!

Tel./Fax: 341-5343, 06-20/264-507

Faxbank: 233-3666/1607#

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

HP Duna Szakáruház

MAX Trust Kft
IX. Boráros tér 7.
(Duna Ház)
Tel.: 215-2574

JÁTÉKBOX

Duna Plaza
Váci út 178.
Tel.: 465-1036



Libri®
DUNA PLAZA
könyvesbolt

Duna Plaza
Váci út 178.
Tel.: 465-1017



EUROPARK KÖNYVESBOLT

1191 Bp. Üllői út 201.
Tel./fax: 347-1534

Az alábbi új helyeken is találkozhatsz
az 576 KByte PC-ROM választékával:

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 15 szám **999 Ft-ért**,
az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig **1100 Ft-ért!**

Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **1999 forintért** rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **1999 forintért** rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Az 1997-es évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, **2499 forintért** rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!

Ha röszsazin postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!

Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám), 1997-es évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, **4999 forintért + 400 forint postaköltség** rendelhető!

A megjelölés rovataba írd be:

"REGI SZÁMOK!"

90/2.	79,-	91/2.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1.	318,-	98/1.	318,-
90/3.	79,-	91/3.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2.	318,-	98/2.	318,-
90/4.	79,-	91/4.	79,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3.	318,-	98/3.	318,-
90/5.	79,-	91/6.	79,-	92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-	97/4.	318,-	98/4.	318,-
90/6.	79,-	91/10.	79,-	92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-	97/5.	318,-		
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-	97/6.	318,-		
						94/12.	218,-	95/7-8.	376,-	96/7-8.	376,-	97/7-8.	376,-		
								95/9.	318,-	96/9.	318,-	97/9.	318,-		
								95/10.	318,-	96/10.	318,-	97/10.	318,-		
								95/11.	318,-	96/11.	318,-	97/11.	318,-		
								95/12.	318,-	96/12.	318,-	97/12.	318,-		

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltség!) rendelhetők az 576 KByte hét évfolyamából az alábbi példányokat.

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag az akciós szelvénnel érvényesek!

SNES, SEGA SATURN, SEGA MD, GAME GEAR, AMIGA és CD 32 játékok áraiért hívd a 359-0576-os számunkat!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

	Fogy. Ár	Akciós Ár
COMMODORE JOY - ATTACK	2999,-	
COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD	2999,-	
PC JOY - ACTION PAD	4999,-	
PC JOY - COMPETITION PRO	3999,-	
PC JOY - EXPLORER PAD	5999,-	
PC JOY - FX3000	6999,-	
PC JOY - G FORCE PLUS	14999,-	
PC JOY - LOGITECH THUNDER LIGHT	9999,-	
PC JOY - LOGITECH WINGMAN LIGHT	6999,-	
PC JOY - LOGITECH WINGMAN XTREME	16999,-	
PC JOY - VS THE FIGHTER		
PC JOY - MAGNUM 6	9999,-	
PC JOY - MASTER PAD	5999,-	
PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD	4999,-	
PC JOY - POWER PAD	3999,-	
PC JOY - POWER PAD PRO	7999,-	
PC JOY - SABRE	6999,-	
PC JOY - SABRE PRO	4999,-	
PC JOY - SPRINT PAD	4999,-	
PC JOY - SWIFT PAD	9999,-	
PC JOY - TM PINBALL JOY	3999,-	
PC JOY - TORNAO	3999,-	
PC JOY - TRIDENT PAD	3999,-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KÉK	3999,-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS	3999,-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SÁRGA	3999,-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÖRKE	3999,-	
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399,-	
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999,-	
PC THRUSTMASTER ACM GAME CARD	9999,-	
TOP GEAR KORMÁNY + PEDÁL	24999,-	

AMIGA

JÁTÉKOK

	Fogy. Ár	Akciós Ár
BANDHEE A1200	4999,-	999,-
BOB S BAD DAY	1999,-	
BRIAN THE LION A1200	3999,-	999,-
DENNIS A1200	2999,-	999,-
DISPOSABLE HERO	2999,-	
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	1999,-	
PREMIER MANAGER 3 MULTI EDIT	2999,-	999,-
RISE OF ROBOTS A500+	4999,-	999,-
SECOND SAMURAI A1200	3999,-	999,-
SHADOW FIGHTER AGA	2999,-	999,-

ANGOL ÚJSÁGOK

	Fogy. Ár	Akciós Ár
EDGE (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)	1499,-	
EGM (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)	1499,-	
EGM (PC, SEGA, NINTENDO, PSX)	1499,-	
NG4 MAGAZINE	1499,-	
PC FORMAT-CD	2499,-	
PC GAMER-CD	2499,-	
PSX OFFICIAL-CD	2499,-	
SEGA SATURN OFFICIAL	1499,-	

STREET FIGHTER KULCSTARTÓK

JÁTÉKOK

TOVÁBBRA IS KAPHATÓ
A NYOLC ALAPFIGURA,
DARABONKÉNT
MINDÖSSZE

199 FT-ÉRT!

C64

LEMEZEK

POPEYE COLLECTION	599,-
PREPEYE 1.2.3	
POSTMAN PAT COLL.	599,-
POSTMAN PAT 1.2.3	

	Fogy. Ár	Akciós Ár
A KASTÉLY	999,-	499,-
ACTION FIGHTER	699,-	499,-
ALLEN 3	999,-	499,-
BAIL	999,-	499,-
BLURADO RALLY	999,-	499,-
BOOM	999,-	499,-
CAPTAIN SIZZ	999,-	499,-
CREATURES	999,-	499,-
CREATURES 2	999,-	499,-
DALKER ATTACK	999,-	499,-
DE WARD	999,-	499,-
DOUBLE DRAGON 3	999,-	499,-
DYNASTY YEARS	999,-	499,-
EMPIRE STRIKES BACK	999,-	499,-
FIRE COMBAT PILOT	999,-	499,-
FACE OFF HOCKEY	999,-	499,-
FERRARI F1 CHALL.	999,-	499,-
FINAL FIGHT	999,-	499,-
FOOTBALL MANAGER 3	999,-	499,-
GRAND PRIX CIRCUIT	999,-	499,-
HUSCON HAWK	999,-	499,-
JAMES POND 2	999,-	499,-
JAWS	999,-	499,-
LAST NINJA 3	999,-	499,-
LETHAL WEAPON	999,-	499,-
LONG LIFE	999,-	499,-
LOTUS ESPRIT	999,-	499,-
MC DONALD LAND	999,-	499,-
NEW ZEALAND STORY	999,-	499,-
NEWCOMER	999,-	499,-
NO LIMIT	999,-	499,-
NORTH & SOUTH	999,-	499,-
PRINX PANTHER	999,-	499,-
POLE POSITION F1	999,-	499,-
PREDATOR	999,-	499,-
RAINBOW ISLAND	999,-	499,-
RAMBO 3	999,-	499,-
RETURN OF THE JEDI	999,-	499,-
RIDING RUNNER	999,-	499,-
ROBOCOP 2	999,-	499,-
RUNNING MAN	999,-	499,-
SHADOW WARRIOR	999,-	499,-
SHOGUN	999,-	499,-
STAR WARS	999,-	499,-
STREET FIGHTER 2	999,-	499,-
STREET ROD	999,-	499,-
SUPER MARIO	999,-	499,-
SWING OF HONOUR	999,-	499,-
TEENAGE M. NINJA TURT	999,-	499,-
TEST DRIVE 2	999,-	499,-
TETRISS ES KOKUGI	699,-	499,-
TOM & JERRY 2	699,-	499,-

C64

LEMEZEK

TOTAL RECALL	999,-	499,-
TURBO OUTRUN	999,-	499,-
TURRICAN II	999,-	499,-
TUSKER	999,-	499,-
VENETIA	999,-	499,-

CARTRIDGE-OK

	Fogy. Ár	Akciós Ár
BATTLE COMMAND	999,-	499,-
ROBOCOP 3	999,-	499,-
TOU	999,-	499,-

KAZETTÁK

	Fogy. Ár	Akciós Ár
ACROLET	999,-	299,-
ALLEN 3	999,-	299,-
BADLANDS	999,-	299,-
BULE BARON	999,-	299,-
CALIFORNIA GAMES	999,-	299,-
CHAMPIONSHIP WRESTL.	999,-	299,-
CONTINENTAL CIRCUS	999,-	299,-
CRACKDOWN	999,-	299,-
DELTA	999,-	299,-
FORGOTTEN WORLDS	999,-	299,-
GEMINI WINGS	999,-	299,-
GO FOR GOLD	999,-	299,-
HUNTERS MOON	999,-	299,-
LAST VS	999,-	299,-
LEO STORM	999,-	299,-
MC DONALD LAND	999,-	299,-
MICROPHONE SOCCER	999,-	299,-
MOONWALKER	999,-	299,-
MULTITRACK VOL. IV	999,-	299,-
NEIGHBOURS	999,-	299,-
NIGHTSHIFT	999,-	299,-
PIRATES	999,-	299,-
Q10 TANK BUSTER	999,-	299,-
QUEBEC	999,-	299,-
RICK DANGEROUS 2	999,-	299,-
ROBOCOP	999,-	299,-
RODLAND	999,-	299,-
SILVERMAN	999,-	299,-
SKATOL USA	999,-	299,-
SOLO FLIGHT	999,-	299,-
ST DRAGON	999,-	299,-
STRIDER II	999,-	299,-
SUMMER CAMP	999,-	299,-
SUPER SCHAMBLE	999,-	299,-
SWIV	999,-	299,-
TERRIS ES KIKUGI	999,-	299,-
TIGER ROAD	999,-	299,-
TITANIC BLINKY	999,-	299,-

CD 32

JÁTÉKOK

	Fogy. Ár	Akciós Ár
CHUCK ROCK	3999,-	999,-
HUMANS	3999,-	999,-
INTER KARATE +	1999,-	999,-
SUPER METHANE BROTHERS	2999,-	999,-
SUPERHOG	2999,-	999,-

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



97/1



98/1



98/2



98/3



98/4

Egy újság, amiben mindent megtalálsz a konzolokról!

Májusi számunk május 27-án jelenik meg. A tervezett tartalomról:

Resident Evil 2 (PSX),
Gex 3D (PSX),
Quake 64 (N64),
Pitfall 3D (PSX),
Lucky Luke (PSX),
Dark Rift (N64),
Death Dungeon (PSX),
WCW Nitro (N64),
Dark Omen (PSX),
Spawn (PSX)

Akciós áraink csak ezzel a szelvénnel érvényesek!
Egy szelvényt több játék vásárlására is jogozni!

576

576 KByte shop

ÚJJÁ ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!



**A hely, ahol játszva vásárolhatsz:
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.**

**TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576**



576 KByte a Pólusban is!

**Pólus Center, Center Court 237
Tel.: 419-4117 (A szökőkútnál)**

576 KByte

